CANAVAR REHBERİ

V.0.1

alibabaveejderler.neocities.org

CANAVAR REHBERİ

Credits

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

***Monster Manual* Lead:** Christopher Perkins
Stat Block Development: Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee
Story Development: Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Townshend, James Wyatt
Editing: Scott Fitzgerald Gray
Managing Editor: Jeremy Crawford
Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Cover Illustrator: Raymond Swanland
Interior Illustrators: Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ćeran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

Additional Contributors: Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Based on the original game created by
E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye
Drawing from further development by
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by
over 175,000 fans of D&D. Thank you!
Additional feedback provided by
Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

KAPAK RESMİ

Raymond Swanland, Dağaltı'nın karanlık derinliklerindeki kâşifleri tuzağa düşüren Xanathar'ı ve böylece bu bayköçü mafya babasının çıkarlarının Sudibi şehriyle son derece ilişkili olduğunun kanıtlanmasını resmediyor.

620A9218000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6561-8
First Printing: September 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Sorumluluk Reddi: Bu kitapta anlatılan canavarlar ile gerçekte var olan canavarlar arasındaki ilişki tamamen tesadüftür. Bu durum kesinlikle, mutlak surette ve daha da çok kesinlikle gerçek olmayan ve Z&E ekibini gizlice yönetmeyen zihin yüzücüler için iki kere doğrudur. Bunu duymanız için illa bir sorumluluk reddine mi ihtiyacımız var? Buna benzer gerçek dışı düşünceler için beyninizi kullanmamalısınız. Çünkü böyle yapmak zihni darmadağın eder, karıştırır ve sakız gibi bir hale getirir. Hâlbuki iyi bir beyin güzel, yumuşak ve neredeyse hiç kullanılmamış olandır. Hadi bu kitabı kenara koy da git biraz televizyon veya cep telefonundan kedi videoları izle. Bu aralar ne komik şeyler yapıyorlar, değil mi? Pişman olmazsın. Bunu sadece seni ve senin etli, sulu, lezzetli oyuncu beynini sevdiğimiz için söylüyoruz.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ

Bu canavar ansiklopedisi öykücüler ve dünya yaratıcılar içindir. İster tek seferlik bir macera olsun ister çok daha uzun süren bir macera olsun eğer arkadaşların için bir ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunu oynatmayı düşünüyorsan bu kitap sayfaları sana, arkası arkasına ilham verecektir. Hem iyi hem de kötü yaratıklar için hepsi-bir-yerdedir.

Z&E dünyalarındaki bazı yaratıkların kökeni gerçek dünyadan, yani bizim dünyamızın mitolojisi ve fantezi edebiyatından gelmektedir. Diğer yaratıklar ise Z&E'ye özgündür. Bu kitaptaki canavarlar, oyunun tüm önceki sürümlerinden alınmıştır. Burada bayköçü ve kıran hayvan gibi klasik canavarlara ek olarak takuuz ve dal küf gibi yakın zaman önce yaratılmış canavarları da bulacaksın. Sıradan hayvanlar garip, korkunç ve saçma olanlarla bir araya gelmiştir. Geçmişten canavar toplarken oyun çok katmanlı yüzünü, bütün ayrıntılarıyla göstermeye çalıştık. Z&E canavarları çeşit çeşittir ve hikâyeleri sadece ürpertmekle kalmaz, gülümsetir de.

Eğer deneyimli bir Zindan Efendisiysen (ZE) yazdığımız birkaç canavar seni şaşırtabilir çünkü *Canavar Rehberi*'nin eski sürümlerinin içine daldık ve artık unutulmuş bazı uçuk kaçık bilgileri ortaya çıkardık. Ayrıca yeni şeyler de ekledik. Tabiatıyla bu canavarlarla istediğini yapabilirsin. Burada söylediğimiz hiçbir şey yaratıcılığını engellemek veya perdelemek amacını taşımamaktadır. Senin dünyandaki minotorlar gemi yapıcıları ve korsanlarsa biz kimiz ki seninle tartışacağız? Nihayetinde bu senin dünyan.

BU KİTAP HAKKINDA

Bir ZE olmanın en iyi yanı kendi fantezi dünyanı yaratmak ve onu canlandırmaktır ve bir Z&E dünyasına içinde bulunan canavarlardan daha iyi yaşam verecek hiçbir şey yoktur. Bir canavara ait başlığı okuyabilir ve onun etrafında oluşan bir macera yaratmak isteyebilirsin veya zaten bir zindana dair aklında fikirler vardır ve içini doldurmak için doğru canavarlara ihtiyaç duyuyorsundur. İşte *Canavar Rehberi*'nin görevi burada başlıyor.

Canavar Rehberi, ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunun temelini oluşturan üç kitaptan biridir ki diğer ikisi de *Oyuncunun El Kitabı* ve *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'dir. *Canavar Rehberi*, tıpkı *Zindan Efendisi'nin Rehberi* gibi ZE'ler için yazılmış bir kitaptır. Bu kitabı Z&E maceralarını sinir bozucu obotlar, pis kokulu ünkürlüler, vahşi orklar, kudretli ejderhalar ve çeşitli eciş bücüş yaratıklarla doldurmak için kullan.

Canavarlarla çatışmalar (çarpışma, savaş) yaratmak için takip etmek gereken adımlar *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde açıklanmıştır. O kitap ayrıca canavarları değiştirmeye ve kendine ait canavarlar yaratmaya dair tavsiyelerin yanında bu kitaptaki canavarları ilginç şekilde kullanman için çeşitli canavar tabloları ve başka bilgiler de vermektedir.

Daha önce hiç Z&E macerası yönetmediysen ZİNDANLAR & EJDERHALAR *Başlangıç Seti*'ni almanı öneriyoruz ki bu set nasıl bir sürü canavarı alıp onların etrafında bir macera oluşturacağını anlatmakta ve öğretmektedir.

CANAVAR NEDİR?

Bir canavar, etkileşime geçilebilen ve savaşılıp öldürülme potansiyeli bulunan herhangi bir yaratık olarak tanımlanabilir. İster zararsız bir kurbağa olsun ister iyi yürekli, tek boynuzlu at olsun bu tanıma göre her ikisi de birer canavardır. Bu terim ayrıca oyuncu karakterlerinin arkadaşı veya rakibi olabilecek insanlar, elfler, cüceler ve diğer medeni halklar için de kullanılabilir. Bununla beraber Z&E dünyasına musallat olan canavarların çoğu durdurulması gereken tehditlerdir: kargaşa yaratan zebaniler, sinsi şeytanlar, ruh emen hortlaklar, çağırılmış unsursallar - liste uzayıp gider.

Bu kitap tüm seviyelerden oynamaya hazır, kullanması kolay ve neredeyse hayal edilebilir tüm iklimlere ve arazilere ait canavarları içermektedir. Maceran ister bir bataklıkta, ister bir zindanda veya bir dış varlık âleminde geçsin orayı dolduracak canavarları bu kitapta bulacaksın.

CANAVARLAR NEREDE YAŞAR?

Eğer Z&E oyununa yeniysen canavarların bulunabileceği ve savaşılabileceği garip ve büyüleyici yerlere pek aşina olmayabilirsin.

ZİNDANLAR

Zindan denince çoğu insanın aklına demir çubukların ve kelepçelerin olduğu karanlık hücreler gelir. Ama biz Z&E oyununda "zindan" sözcüğü etrafı çevrili, canavarlarla dolu herhangi bir yeri tanımlayan çok daha geniş bir anlama sahiptir. Zindanların çoğu yer altında bulunan karışık yapılardır. Birkaç örnek:

- obotlarla dolu tünellerle karınca yuvası gibi olmuş yalnız bir tepenin üzerinde bulunan harabe haldeki bir sihirbazın kulesi
- hayaletli lahitler ve gizli ganimet odalarıyla dolu bir firavunun piramidi
- çeşitli bitkilerin üzerini kapladığı, zebaniler ve zebanilere tapınan tarikat üyeleriyle dolu, orman içindeki kayıp bir şehir
- bir ayaz devi kralının buzlu mezarı
- fareadamların kontrolünde olan pis, labirent kadar karışık bir kanalizasyon sistemi

KARANLIKALTI

Karanlıkaltı'ndan, yüzey dünyasının altında uzanan yer altı dünyasından daha büyük bir zindan yoktur. Burası canavarların karanlığa gayet iyi uyum sağladığı güneşin girmediği yüzeyin altında uzanan engin bir diyardır. Hep aşağı yönlü esen rüzgârların bulunduğu tünellerle birbirine bağlanan ışıksız mağaralarla doludur. Karanlıkaltını ve ona benzer yerleri keşfetmek için bir ömür harcanabilir (ne kadar kısa olacaktır bu ömür!) ve şunlarla karşılaşılabilir:

- zihinsiz köleler ve kendini kaybetmiş delilerle dolu, bir zihin yüzücünün hapishanesi veya tımarhanesi
- yağmalanmayı bekleyen mezar ardınca mezara bulunan cücelere ait bir mezarlık
- görkemli bir kara elf şehrine giden yolu koruyan, silahlarla dolu, tahkim edilmiş bir gözetleme noktası
- devasa mantarlarla dolu olan, kibirli ve bencil bir bayköçü veya aklını yitirmiş kerayna kralı tarafından yönetilen, bir yer altı yarığı
- aravutlara ve deli aya-lıklara ev sahipliği yapan engin, güneşsiz bir denizdeki kayalıklardan oluşan bir takımada

Yaban

Canavarların hepsi yer altında değildir. Çoğu çöllerde, dağlarda, bataklıklarda, derin vadilerde, ormanlarda ve diğer doğal arazilerde yaşar. Yaban arazide de herhangi bir zindan kadar tehlikelidir, özellikle saklanacak hiçbir yer yoksa! Bazı yaban araziler bir zindan kadar akılda kalıcı olabilir:

- gemi parçalarıyla yalnız bir dağın veya kayalığın zirvesine yapılmış bir roh yuvası
- vahşiler ve koncoloslar için avlanma sahası olan engin bir buzul çölü
- ağaçentler tarafından korunan veya zebanilere tapınan sırtlandamlar tarafından bozulan ve hastalandırılan ilkel bir orman
- adi bir siyah ejderhaya tapınan kelerhalk tarafından işgal edilmiş sisli bir bataklık
- üzerinde dinozorların ve insan, kabile savaşçılarının yaşadığı ormanlık bir ada

Kasabalar Ve Şehirler

En iyi maceraların bazıları medeniyetin beşiğinde yaşanır. Bir yerleşim yeri maceracılara zengin ve güçlülerle vakit geçirme, toplumdan dışlanmışlarla kavgaya tutuşma ve altında yatan canavarımsı kötülüğü görmek için medeniyet maskesini kaldırma şansı verir. Bir ortaçağ kasabası veya şehri, herhangi bir zindan kadar ölümcül olabilir:

- kenku serserilerin ve suikastçıların loncasına üslük yapan bir saat kulesi
- binanın yetimhane ve tüccarın da oranın yöneticisi olarak biçim değiştirdiği, köle tüccarı bir rakşasaya ait batakhane
- yolsuzluk ve dirilitici büyü sanatlarıyla uğraşanların dolu olduğu bir sihirbazlık okulu
- zengin, şeytana tapan tarikatçıların insan kurban etmek için toplandığı bir soylunun malikânesi
- canlandırılmış yapılar tarafından gece ve gündüz, aralıksız gözetlenen ve korunan bir tapınak, mahzen veya müze

Su Altı

Maceraların hepsi yer üstünde yaşanmaz. Bu kitap şeytani hıvadamlardan, onlardan nefret eden barışçıl sucul elflere kadar dünyanın okyanuslarında yaşayan çeşitli yaratıklara da ışık tutuyor. Bu sucul bölgelerde şaşırtıcı macera mekânlarıyla karşılaşılabilir:

- köpekbalıkları, sucul gulyabaniler ve öfkeli hayaletlerin musallat olduğu bir gemi mezarlığı
- bir fırtına devinin mercan kalesi, inanılmaz güzel ama mide bulandıracak kadar uğursuz
- deniz zemininde bulunan, büyülü bir hava baloncuğunun içinde medusa kraliçesi tarafından yönetilen kayıp bir şehir
- kadim ganimetlerle dolu bir krakenin veya bronz ejderhanın ini
- hıvadamların kötücül ilahı Sekolah'a ait batık bir tapınak

Varlık Âlemleri

Dipsiz Çukurlar. Dokuz Cehennem. Pirinç Şehri… Buna benzer uzak yerler yüksek seviyeli maceracıları kendine çağırır; cesurlara ve korkusuzlara, buraları yöneten kötü efendileri devirmeleri, kimsenin bilmediği gizemleri keşfetmeleri için meydan okurlar. Düzenli yaşayan yasasallardan, katil zebanilere kadar pek çok

güçlü ve garip yaratık diğer varlık âlemlerinde yaşar. İlgi çekici macera yerleri söz konusu olduğunda, dünyanın sınırlarının öte tarafında artık gökyüzü bile bir sınır değildir:

- bir çukur bukununun Dokuz Cehennem'in ilk katı olan Avernus'taki kalesi
- bir gölge ejderha için in görevi yapan, Gölgeyabanı'ndaki hayaletli bir kale
- bir elf kraliçesinin Perikırı'ndaki mezarı
- bir cinninin Hava Âlemi'ndeki, büyüleyici ama çalıntı ganimetle dolu olan sarayı
- hortlak bir başbüyübaz tarafından ruh kutusu ve büyükitabı gizlenen bir markumun yan âlemi

Varlık âlemleri hakkında daha fazla bilgi edinmek için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ne bakın.

Hangi Canavar Nereye?

Pek çok canavar zindanlarda yaşar, diğerleri de çöllerde, ormanlarda, labirentlerde ve başka yerlerde yaşar. Bir canavarın geleneksel olarak kendine ev dediği yer ne olursa olsun onu istediği yere yerleştirebilirsin. Nihayetinde "sudan çıkmış balık" hikâyeleri hatırlanan türden hikâyelerdir ve bazen oyuncuları çöl kumunun altında yaşayan korkoylarla veya Karanlıkaltı'ndaki dev bir mantarın içine yaşayan tokaylıyla şaşırtmak eğlenceli olabilir.

Puanlar ve Bilgiler

Bir canavarın puanları ve bilgileri ki buna **bilgi kutusu** terimi ile atıf yapılır, o canavarı idare etmek için ihtiyaç duyduğun temel bilgileri verir.

Boyut

Bir canavar Minik, Küçük, Orta, Büyük, Kocaman ve Devasa olabilir. Boyut kategorileri tablosu savaş esnasında belirli boyuttaki bir yaratığın ne kadarlık bir bölgeyi (alanı) kontrolü altında tutabildiğini göstermektedir. Yaratık boyutları ve hızları hakkında daha fazla bilgi edinmek için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Boyut Kategorileri

Boyut	Bölge (Alan)	Örnek
Minik	1x1 m.	şeytancık, erkenek
Küçük	2x2 m.	dev fare, obot
Orta	2x2 m.	ork, kurtadam
Büyük	4x4 m.	kartat, div
Kocaman	6x6 m.	ateş devi, ağaçent
Devasa	8x8 m. ya da daha büyük	kraken, mor solucan

Yaratıkları Değiştirmek

Bu kitaptaki yaratık çeşitliliğine rağmen bir maceranın parçası olacak mükemmel canavarı bulamayabilirsin. Mevcut bir yaratığı senin daha işine gelecek şekilde değiştirmekten çekinme. Belki başka bir yaratıktan bir veya iki özellik ödünç alırsın ya da bu kitaptakiler gibi bir **ayrıt (alternatif)** veya **şablon** kullanırsın. Unutmaman gereken nokta bir canavarı değiştirdiğinde ki buna bir şablon uygulamak da dâhildir, canavarın zorluk derecesinin de değişebileceğidir.

Yaratıkları özelleştirme ve zorluk derecelerini hesaplama konularında tavsiyeler için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ne bakın.

Tür

Bir canavarın türü onun asıl doğası demektir. Oyundaki belirli büyüler, büyülü nesneler, sınıf özellikleri ve diğer etkiler belirli türden yaratıklarla özel şekilde etkileşimde bulunur. Örneğin bir *ejderha öldürme oku* sadece ejderhalara değil, ejderha kaplumbağası ve ejderek gibi ejderha türünden olan diğer yaratıklara da fazladan zarar verir.

Oyun, kendilerine ait kuralları olmayan şu canavar türlerini içermektedir.

Sapınçlar bu dünyaya tamamen yabancı olan varlıklardır. Çoğunun, dünyanın gizemli güçleri yerine kendi yabancı zihninden aldığı doğal bir büyü yapma yeteneği vardır. Bu türün mükemmel örnekleri arasında aravutlar, bayköçüler, zihin yüzücüler ve talmaryinler sayılabilir.

Hayvangiller fantastik ekolojinin doğal bir parçası olan ama insan olmayan yaratıklardır. Bazılarının büyülü güçleri vardır. Ama çoğu zekâdan, toplum kurma özelliğinden veya dil yeteneğinden yoksundur. Hayvangiller arasında çeşitli hayvanların tümü, dinozorlar ve hayvanların dev biçimleri bulunur.

Gökseller Yukarı Âlemler'in yerlileridir. Çoğu, ilahların hizmetkârıdır, onlar tarafından ölümlülerin dünyasında habercilik veya elçilik görevi yapmaları için kullanılırlar. Gökseller doğaları itibarıyla iyidir, bundan dolayı iyi bakış açısından sapan istisnai bir göksel, eşine az rastlanan korkutucu bir durumdur. Göksellerin arasında melekler, bükrekler ve kanatlıatlar sayılabilir.

Yapılar yapılır doğmazlar. Bazıları yaratıcıları tarafından basit bir dizi yönergeyi takip etmeleri için programlanırken diğerlerinin bilinci vardır ve bağımsızca düşünebilirler. Golemler yapılar denince ilk akla gelenlerdir. Yasasallar gibi Dış Âlemler'den biri olan Mekanizma'nın yerlisi olan pek çok yaratık çok daha güçlü yaratıkların iradesi tarafından o âlemdeki saf maddelerin şekillendirilmesiyle oluşmuş yapılardır.

Ejderhalar kadim bir kökenden gelen ve muazzam bir güce sahip büyük, sürüngen yaratıklardır. İyi metalik ejderhaların ve kötü renkser ejderhaların içinde bulunduğu gerçek ejderhalar son derece zekidir ve doğal büyü yapma yetenekleri vardır. Bu kategoride ejderekler ve sahteejderler gibi gerçek ejderhalarla uzaktan da olsa soy bağına sahip olan ama daha güçsüz, daha basit düşünen ve büyü gücü gerçek ejderhalarınki kadar güçlü olmayan yaratıklar da vardır.

Unsursallar unsursal âlemlere özgü yaratıklardır. Bu türden bazı yaratıklar, basitçe unsursallar denilenler de dâhil olmak üzere temsil ettikleri unsurdan meydana gelen, hareket etme yeteneğine sahip kitlelerden fazlası değildir. Başkalarının unsursal enerjiyle birleşmiş organik biçimleri vardır. Cinni ve ifrit de dâhil olmak üzere cinlerin ırkları, unsursal âlemlerdeki en önemli medeniyetleri oluştururlar. Diğer unsursalların içinde çorlar, görünmez avcılar ve su garipleri vardır.

Periseller doğanın güçleriyle çok yakından ilişkili olan büyülü yaratıklardır. Alacakaranlık korularında ve sisli ormanlarda ikamet ederler. Bazı dünyalarda Perilerin Âlemi de denilen Perikırı'yla yakından ilişkilidirler. İçlerinden bazıları Dış Âlemlerde özellikle Yış ve Hayvangiltoprakları'nda da bulunur. Perisellere tokaylılar, periler ve ineçiler dâhildir.

Buklar Aşağı Âlemlere ait olan çarpık yaşam biçimleridir. Bazıları ilahların hizmetkârıdır ama çoğu başşeytanların ve zebani prenslerinin liderliği altında çalışır. Kötü din adamları ve büyücüler bazen kendi işlerini yapsın diye bukları asıl

âleme çağırırlar. Kötü bir göksel nadir bulunan bir şeyse iyi bir buk neredeyse düşünülemezdir. Buklara zebaniler, şeytanlar, cehennem tazıları, rakşasalar ve yamargalar dâhildir.

Devler insanlara ve onlara benzeyenlere kelimenin tam anlamıyla yukarıdan bakarlar. Görünüşleri insanlara benzese de bazılarının birden fazla başı (emegenler) veya bozukluğu (keraynalar) olabilir. Gerçek devlerin altı türü tepe devleri, taş devleri, ayaz devleri, ateş devleri, bulut devleri ve fırtına devleridir. Bunların yanında divler ve troller de devlerdendir.

İnsanımsılar Z&E dünyasının ana halklarıdır, hem medeni hem de vahşi olan bu türe insanlarla beraber sayılamayacak kadar çok çeşitli başka türler de dâhildir. Dilleri ve kültürleri, bazılarının doğalarından gelen büyü yapma güçleri (gerçi çoğu insanımsılar büyü yapmayı öğrenebilirler) ve iki ayaklı biçimleri vardır. En yaygın olan insanımsılar oyuncu karakteri olmaya en uygun olanlardır: İnsanlar, cüceler, elfler ve buçukluklar. Onlar kadar çok ama daha vahşi ve acımasız; neredeyse tamamen kötücül olan ırklar da obotumsular (obotlar, kocobotlar ve öcüayılar), orklar, sırtlandamlar, kelerhalklar ve öteklerdir.

Çok çeşitli insanımsılar bu kitapta kendini gösterir ama *Oyuncunun El Kitabı*'nda detaylı olarak anlatılan ırklara – kara elf hariç olmak üzere – Ek B'de değinilmiştir. Ek B, bu ırkların çeşitli üyelerini kullanmanı sağlayacak bilgi kutuları vermektedir.

Canavarımsılar kelimenin tam anlamıyla canavarlardır – sıradan olmayan, doğal olmayan ve neredeyse hiçbir zaman iyi olmayan korkutucu yaratıklar. Bazıları büyülü deneylerin yoldan çıkmasıyla (baykuşayıları gibi) oluşmuşken diğerleri korkunç lanetlerin sonuçlarıdırlar (minotorlar ve erbükeler de buna dâhildir). Sınıflandırılmayı reddederler ve bir açıdan başka hiçbir türe girmeyen yaratıklar için bir tür "toplama" kategoridir.

Sızıklar nadiren belirli bir şekli olan jelatinimsi yaratıklardır. Çoğunlukla yer altında, yani mağaralarda ve zindanlarda ikamet eder ve atıklarla, leşlerle veya yollarına çıkacak kadar şansız yaratıklarla beslenirler. Siyah pudingler ve jelatin küpleri en tanınmış sızıklardandır.

Bitkiler canavarlar söz konusu olduğunda bitkisel yaratıklardır, sıradan bitki örtüsü değil. Çoğu gezgindir ve bazıları etçildir. Bu türe en özgü bitkiler paytak öbekler ve ağaçentlerdir. Gaz gözler ve mantarıllar gibi mantar yaratıklar da bu kategoridendir.

Hortlaklar diriltici büyü veya başka bir lanetin uygulanması aracılığıyla yaşayan ölü haline getirilen, bir zamanlar hayatta olan yaratıklardır. Hortlaklara vampirler ve zombiler gibi yürüyen cesetlere ek olarak hayaletler ve yörler de dâhildir.

Etiketler

Bir canavarın, türüne ek olarak parantez içinde gösterilen bir veya birden fazla etiketi olabilir. Örneğin bir ork *insanımsı (ork)* türündendir. Parantez içindeki etiketler belirli yaratıklar için fazladan kategori bilgisi vermektedir. Etiketlerin kendi başına kuralları yoktur ama büyülü bir nesne gibi oyunun içindeki bir şey ona atıfta bulunabilir. Örneğin zebanilere karşı savaşırken özellikle etkili olan bir mızrak, zebani etiketi bulunan diğer tüm yaratıklara karşı da etkili olabilir.

Bakış Açısı

Bir canavarın bakış açısı onun eğilimi veya huyuna ve rol yapma veya savaş esnasında nasıl davranacağına dair bir ipucudur. Örneğin kaotik kötü bir yaratıkla anlaşmak çok zor ve bu yaratık gördüğü anda oyuncu karakterlere saldırmaya meyilli olabilirken tarafsız bir canavar müzakere yapmaya meyilli olabilir. Farklı bakış açılarının tanımı için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Bir canavarın bilgi kutusunda belirtilen bakış açısı varsayılan bakış açısıdır. Maceranın ihtiyaçlarına cevap vermesi için onu değiştirmekten çekinme. İyi bakış açılı bir yeşil ejderha veya kötü bir fırtına devi istiyorsan, seni durduracak hiçbir şey yoktur.

Bazı yaratıkların bakış açısı **herhangi** olarak görünebilir. Bu, bu canavarın bakış açısını sen seçersin demektir. Bazı canavarların bakış açısı bilgileri adile, kaotiğe, iyiye veya kötüye meyilli olmak veya bunlardan kaçındıklarına işaret edebilir. Örneğin bir vahşi herhangi bir kaotik bakış açısına (kaotik iyi, kaotik tarafsız veya kaotik kötü) sahip olabilir ki bu durum onun söz dinlemez doğasına uygundur.

Düşük bir zeka seviyesindeki yaratıkların çoğunun adalet veya kaos, iyi veya kötü kavramları yoktur. Ahlaki veya etik seçimler yapmazlar daha çok içgüdülerine göre hareket ederler. Bu yaratıklar **bakış açısız**dır. Yani bakış açıları yoktur.

Zırh Seviyesi

Zırh giyen veya bir kalkan taşıyan bir canavarın, zırhını, kalkanını ve Çevikliğini hesaba katan bir Zırh Seviyesi (ZS) vardır. Aksi halde bir canavarın ZS'si onun Çeviklik tamlayıcısına ve eğer varsa doğal zırhına göre belirlenir. Eğer bir canavarın doğal zırhı varsa, zırh giyiyor veya kalkan taşıyorsa bu durum ZS değerinden sonra parantez içinde gösterilmiştir.

Can Puanları

Bir canavar 0 can puanına düştüğünde genellikle ya ölür ya da yok edilir. Can puanları hakkında daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Bir canavarın can puanları hem zar ifadesi olarak hem de ortalama sayı olarak ifade edilir. Örneğin 2z8 can puanına sahip bir canavarın ortalama can puanı 9'dur (2x4½).

Bir canavarın boyutu Boyuta Göre Can Zarları tablosunda da gösterildiği gibi can puanlarını hesaplamak için kullanılan zarları belirler.

Boyuta Göre Can Zarları

Canavar Boyutu	Can Zarı	Zar Başına Ortalama CP
Minik	z4	2½
Küçük	z6	3½
Orta	z8	4½
Büyük	z10	5½
Kocaman	z12	6½
Devasa	z20	10½

Bir canavarın Bünye tamlayıcısı da sahip olduğu can puanlarını etkiler. Canavarın Bünye tamlayıcısı sahip olduğu Can Zarı sayısıyla çarpılır ve sonuç can puanına eklenir. Örneğin eğer bir canavarın Bünye puanı 12 (+1 tamlayıcı) ve Can Zarları da 2z8 ise 2z8 + 2 can puanı (ortalama 11) vardır.

Hız

Bir canavarın hızı, onun kendi sırasında ne kadar mesafe kat edebileceğini gösterir. Hız konusunda daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Tüm yaratıkların, canavarın hızı denilen bir yürüme hızı vardır. Yerde yürüme özelliğine sahip olmayan yaratıkların 0 metre yürüme hızı vardır.

Bazı yaratıklar aşağıda gösterilenlerden bir veya daha fazla yürüme yöntemine sahiptir.

Kazma

Kazma hızı olan bir canavar bu hızını kumun, toprağın, çamurun veya buzun içinde ilerlemek için kullanabilir. Öyle yapmasına olanak sağlayan özel bir özelliği yoksa bir canavar yekpare kayada kazma hızıyla ilerleyemez.

Tırmanma

Tırmanma hızına sahip olan bir canavar hareketinin (yürüyüşünün) tamamını veya bir kısmını dikey yüzeylerde hareket etmek için kullanabilir. Canavarın tırmanmak için fazladan hareket harcamasına gerek yoktur.

Uçma

Uçma hızına sahip olan bir yaratık hareketinin (yürüyüşünün) tamamını veya bir kısmını uçmak için harcayabilir. Bazı canavarların **havada süzülme** yeteneği vardır ki bu onları yere düşürmeyi güçleştirir (*Oyuncunun El Kitabı*'ndaki uçma kurallarında da açıklandığı gibi). Böyle yaratıklar öldüklerinde havada süzülmeyi bırakırlar.

Yüzme

Yüzme hızına sahip olan bir yaratığın yüzmek için fazladan hareket harcamasına gerek yoktur.

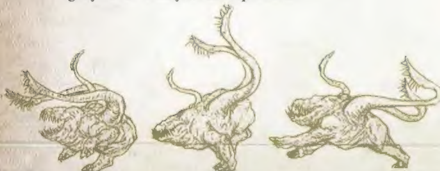
Yetenek Puanları

Her yaratığın altı yetenek puanı (Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik ve Karizma) ve onlarla ilgili olan tamlayıcıları vardır. Yetenek puanları ve onların nasıl kullanıldığı hakkında daha fazla bilgi almak için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Kurtulma Kontrolleri

Kurtulma kontrolü bilgisi belirli tür etkilere karşı direnme gücü geliştirmiş olan yaratıklar içindir. Örneğin kolaylıkla tılsımlanamayan veya korkutulamayan bir yaratık Bilgelik kurtulma kontrollerinde bonus kazanabilir. Çoğu yaratığın özel kurtulma kontrolü bonusları yoktur ki eğer durum böyleyse bu bilgi, kutuda mevcut değildir.

Kurtulma kontrolü bonusu, canavarın zorluk derecesi tarafından belirlenen yetkinlik bonusu (Zorluk Derecesine Göre Yetkinlik Bonusu tablosunda gösterildiği üzere) ve ilgili yetenek tamlayıcısının toplamıdır.



Zorluk Derecesine Göre Yetkinlik Bonusu

Zorluk Derecesi	Yetkinlik Bonusu	Zorluk Derecesi	Yetkinlik Bonusu
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Beceriler

Beceriler bilgisi bir veya daha fazla beceride yetkin olan canavarlar içindir. Örneğin çok dikkatli ve gizli olan bir canavar Bilgelik (Algı) ve Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde bonusa sahip olabilir.

Beceri bonusu canavarın zorluk derecesi tarafından belirlenen yetkinlik bonusu (Zorluk Derecesine Göre Yetkinlik Bonusu tablosunda gösterildiği üzere) ve ilgili yetenek tamlayıcısının toplamıdır. Başka tamlayıcılar da eklenebilir. Örneğin yüksek uzmanlığı sayesinde beklenenin çok üstünde (genellikle yetkinlik bonusunun iki katı) bir bonusa sahip olabilir.

Hassasiyetler, Dirençler ve Bağışıklıklar

Bazı yaratıkların belirli tür zararlara karşı hassasiyetleri, dirençleri veya bağışıklıkları vardır. Hatta belirli yaratıklar büyüsüz saldırılara karşı dirençli veya bağışıktırlar (büyülü saldırı bir büyüyle, bir büyülü nesneyle veya başka bir büyülü kaynakla yapılan saldırıdır). Buna ek olarak bazı yaratıklar belirli durumlara karşı bağışıktırlar.

Duyular

Duyular bilgisi canavarın edilgen Bilgelik (Algı) puanını ve canavarın sahip olabileceği herhangi bir özel duyu bilgisini vermektedir. Özel duyular aşağıda açıklanmıştır.

Körgörüşü

Körgörüşüne sahip bir canavar, belirli bir mesafeyi, görme duyusuna ihtiyaç olmaksızın görebilir.

Sokorlar ve gri sızıklar gibi gözleri olmayan yaratıklara ek olarak yarasalarla gerçek ejderhalar gibi etraflarını sesle veya oldukça hassas duyularla algılayan yaratıklar bu görüşe sahiptir.

Eğer bir yaratık doğal olarak körse bu etkiye işaret eden bilgi parantez içinde gösterilmiştir ki bu durum körgörüşün etkilin olduğu mesafenin, canavarın algılama becerisinin de sınırı olduğu anlamına gelmektedir.

Zırh, Silah ve Alet Yetkinlikleri

Bir yaratığın, zırhında, silahlarında ve aletlerinde yetkin olduğunu düşün. Eğer bunları değiştirirsen yaratığın yeni ekipmanında yetkin olup olmayacağına da karar vermelisin.

Örneğin bir tepe devi genellikle zırh olarak post giyer ve silah olarak büyük tokmak kullanır. Bir tepe devine zincir zırh giydirebilir, büyük balta kullandırabilir ve devin her ikisinde veya ikisinden birinde yetkin olduğuna veya olmadığına karar verebilirsin.

Zırhları veya yetkin olmadan silahları kullanmaya dair kurallar için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Karagörü

Karagörüsü olan bir yaratık karanlıkta belirli bir uzaklığı görebilir. Belirli bir alan dâhilinde, karagörüye sahip olan bir canavar alacakaranlığı sanki parlak ışıkmış ve karanlığı da sanki alacakaranlıkmış gibi görebilir. Bununla beraber bu canavar karanlıktaki renkleri ayırt edemez sadece grinin tonlarını görür. Yer altında yaşayan çoğu yaratığın bu özel duyusu vardır.

Titrerhis

Titrerhissi bulunan bir canavar, kendisi ve titreşimlerin kaynağı aynı zeminle temas halinde olduğu müddetçe belirli bir alan dâhilinde meydana gelen titreşimleri hissedebilir ve bu titreşimlerin tam kaynağını belirleyebilir. Titrerhis uçan veya tinsel yaratıkları tespit etmek için kullanılamaz. Sokurlar ve kara izbandutlar gibi yer altında ilerleyebilen çoğu yaratığın bu özel duyusu vardır.

Gerçekgörü

Gerçekgörüye sahip bir yaratık belirli bir mesafeye kadar normal ve büyülü karanlıkta görebilir, görünmeyen yaratıkları ve nesneleri görebilir, görsel illüzyonları otomatik olarak fark edebilir ve onlara karşı yaptığı kontrollerinde otomatik olarak başarılı olabilir ve bir biçimdeğiştireni veya büyü kullanarak biçimini dönüştürmüş olan bir yaratığın gerçek halini görebilir. Dahası, Aral Âlemi de görebilir.

Diller

Bir canavarın konuşabildiği diller alfabetik (İngilizce) olarak listelenmiştir. Bazen bir canavar bir dili anlayabilir ama konuşamaz ve bu durum diller satırında gösterilmiştir. "-----" ibaresi bir yaratığın ne herhangi bir dili konuşabildiğini ne de herhangi bir dili anlayabildiğini göstermektedir.

Telepati

Telepati, bir canavarın belirli bir alan içindeki başka bir yaratıkla zihinsel olarak iletişim kurmasını sağlayan büyülü bir yetenektir. İletişime geçilen yaratığın canavar ile ortak bir dili konuşmasına gerek yoktur ama en az bir dili anlayabilmelidir. Telepatiye sahip olmayan bir yaratık telepatik mesajları alabilir ve onları cevaplayabilir ama telepatik bir iletişimi başlatamaz veya sonlandıramaz.

Telepatik canavarın iletişim kurduğu yaratığı görmesine gerek yoktur ve iletişimi istediği an sonlandırabilir. İki yaratık artık telepatinin menzilinde olmadığı veya telepatik canavarın, menzil içindeki başka bir yaratıkla iletişime geçtiği an bağlantı kopar. Telepatik canavar bir eylem kullanmaksızın telepatik iletişimi başlatabilir veya sonlandırabilir ama canavarın durumu güçsüzken telepatik bağlantıyı başlatamaz ve sürmekte olan tüm bağlantılar sonlanır.

Bir *zıtbüyü alanı* büyüsünün alanı veya büyünün işlemediği herhangi bir yerde olan bir yaratık telepatik mesajlar gönderemez veya alamaz.

Zorluk

Bir canavarın **zorluk derecesi** o canavarın ne kadar büyük bir tehdit olduğunu göstermektedir. Uygun donanıma sahip ve iyice dinlenmiş dört kişiden oluşan bir maceracılar grubu hiç kayıp vermeden, yani kimse ölmeden, kendi seviyelerine eşit zorluk derecesine sahip bir canavarın üstesinden gelebilmelidir. Örneğin 3. Seviyedeki dört karakterden oluşan bir grup için zorluk derecesi 3 olan bir canavar gayet uygun ve korkutucudur ama grup için ölümcül bir tehdit değildir.

1. Seviyeli karakterlere kıyasla ciddi derecede zayıf olan karakterlerin zorluk derecesi 1'den azdır. Zorluk derecesi 0 olan canavarlar, kalabalık oldukları durumlar hariç olmak üzere önemsizdir. Etkili saldırıları olmayanlar deneyim puanı kazandırmazken saldırıları etkili olanların her biri 10 DP kazandırır.

Bazı canavarlar sıradan bir 20. Seviyeli maceracılar grubu için bile büyük bir mücadele teşkil ederler. Bu canavarların zorluk derecesi 21 veya daha yukarıdır ve özellikle oyuncuların becerilerini sınamak için tasarlanmışlardır.

Deneyim Puanları

Bir canavarın ne kadar deneyim puanına (DP) karşılık geldiği onun zorluk derecesine göre belirlenir. Genel olarak DP canavar yenildiği için verilse de ZE canavar başka yollarla etkisiz hale getirildiğinde de DP verebilir.

Sana aksini söyleyen başka bir şey yoksa bir büyü veya başka bir büyüsel yetenek ile çağrılan bir canavar da bilgi kutusunda gösterilen kadar DP verir.

Zindan Efendisi'nin Rehberi bir karşılaşmanın zorluğunu ayarlamanın yanında nasıl DP bütçelerini kullanarak karşılaşmalar oluşturacağını da açıklamaktadır.

Zorluk Derecesine Göre Deneyim Puanları

Zorluk	DP	Zorluk	DP
0	0 or 10	14	11,500
1/8	25	15	13,000
1/4	50	16	15,000
1/2	100	17	18,000
1	200	18	20,000
2	450	19	22,000
3	700	20	25,000
4	1,100	21	33,000
5	1,800	22	41,000
6	2,300	23	50,000
7	2,900	24	62,000
8	3,900	25	75,000
9	5,000	26	90,000
10	5,900	27	105,000
11	7,200	28	120,000
12	8,400	29	135,000
13	10,000	30	155,000

Özellikler

Özellikler (bilgi kutusunda bir canavarın zorluk derecesinden sonra ama eylemlerden veya tepkilerden önce yer alan) biraz açıklamayı hak eden, savaş esnasında ilgili olması muhtemel olan karakteristik niteliklerdir.

Doğal Büyüyapımı

Doğal bir büyü yapma yeteneğine sahip olan canavarların Doğal Büyüyapımı özelliği vardır. Aksi belirtilmediği müddetçe 1. seviye veya daha yüksek seviyeli doğal bir büyü mümkün olan en düşük seviyesinde yapılır ve daha yüksek seviyede yapılamaz. Eğer bir canavarın, seviyesi önemli olan bir büyümsüsü varsa ve hiçbir seviye verilmediyse, canavarın zorluk derecesini kullan.

Doğal bir büyünün özel kuralları veya kısıtlamaları olabilir. Örneğin büyü yapabilen bir kara elf doğal olarak *yüksel* büyüsünü yapabilir ama bu büyünün "sadece kendisine" kısıtlaması vardır. Yani bu büyü sadece yapanı etkiler.

Bir canavarın doğal büyüleri başka büyülerle değiştirilemez. Bir canavarın doğal büyüleri saldırı kontrolü yapılmasına ihtiyaç duymuyorsa saldırı bonusları yoktur.

Büyüyapmak

Büyüyapmak sınıf özelliğine sahip bir canavarın büyü yapma seviyesi ve büyü hazneleri vardır ki bunları 1. seviye veya daha yüksek seviyeli büyülerini yapmak için kullanır (*Oyuncunun El Kitabı*'nda da açıklandığı üzere). Bunun yanında büyü yapıcısının seviyesi bu özellikteki büyümsüleri yapmak için kullanılır.

Canavarın, belirli bir sınıftan elde ettiği, bilinen veya hazırlanan büyü listesi vardır. Bu liste ruhaninin İlahi Etkinlik Alanı veya meşhininin Meşhini Daireleri gibi o sınıfa ait bir özelliğin büyüsü de olabilir. Canavar, (1) büyülü bir nesneye uyum sağlarken, (2) o sınıfa üye olmasını gerektiren büyülü bir nesne kullanırken veya (3) o sınıfın büyü listesine erişmesi gereken durumlarda o sınıfın bir üyesi olarak değerlendirilir.

Bir canavar, yapacak haznesi varsa listesindeki bir büyüyü daha yüksek seviyede yapabilir. Örneğin büyü yapabilen bir kara elf 3. seviyeli *şimşek* büyüsünü, 5. seviyeli büyü haznelerinden birini kullanarak 5. seviyeden yapabilir.

Bir canavarın bildiği veya hazırladığı büyüleri değiştirebilirsin. Yani canavarın büyü listesindeki büyüleri aynı sınıfın büyü listesinden aynı seviyeli büyülerle değiştirebilirsin. Böyle yaparsan canavarın öngörülen zorluk derecesine kıyasla daha güçlü veya kolay olmasına neden olabilirsin.

Zihnonik

Sadece zihin gücüyle büyüler yapabilen bir canavarın Büyüyapmak veya Doğal Büyüyapımı özelliğinin yanına zihnonik etiketi eklenmiştir. Bu etiketin kendine ait kuralları yoktur ama oyun içinde başka etmenler ona atıfta bulunabilir. Genellikle bu etikete sahip bir canavarın büyü yapması için hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur.

Eylemler

Bir canavar eylem hakkını kullanmaya karar verdiğinde bilgi kutusunda Eylemler bölümündeki seçeneklerden birini seçebilir veya *Oyuncunun El Kitabı*'nda açıklandığı üzere Koşmak veya Saklanmak gibi tüm yaratıkların kullanabileceği eylemlerden birini gerçekleştirebilir.

Yakın ve Mesafeli Saldırılar

Savaş esnasında bir canavarın kullanacağın en yaygın eylem yakın dövüş veya mesafeli saldırılardır. Bunlar büyü saldırıları veya silah saldırıları olabilir ki "silah" terimi üretilmiş bir araca

veya pençe ile kuyruk iğnesi gibi doğal bir silah olabilir. Farklı saldırı türleri için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Yaratık ya da Hedef. Bir yakın dövüş veya mesafeli saldırı genellikle ya bir yaratığa ya da bir hedefe yöneliktir ki aralarındaki fark "hedefin" yaratık ya da nesne olmasında yatar.

İsabet. Bir hedefe yapılan saldırının başarılı olması ile zarar verilirse veya başka bir etki meydana gelirse bu etkiler "*İsabet*" teriminin ardından belirtilmiştir. Ortalama zararı almak ya da zarar vermek için zar atma seçeneklerinden birini seçebilirsin. Bunun için hem ortalama zarar hem de verilen zararın zar ifadesi belirtilmiştir.

Iska. Bir saldırının ıskalanması halinde meydana gelen bir etki varsa bu bilgi "*Iska*" teriminin ardından belirtilmiştir.

Çoklusaldırı

Kendi sırasında birden fazla saldırı yapabilen bir yaratığın Çoklusaldırı yeteneği vardır. Tek bir yakın dövüş silahı saldırısı olması gereken fırsat saldırısı (saldırı fırsatı) yapan bir yaratık Çoklusaldırıyı kullanamaz.

Mühimmat

Bir canavar mesafeli saldırılarını yapabilmek için yeteri kadar mühimmat taşır. Bir canavarın fırlatılabilir silah saldırısı için 2z4 ve yay veya arbalet gibi mühimmatı atan bir silah için 2z10 mühimmata sahip olduğunu varsayabilirsin.

Tepkiler

Eğer bir canavar tepkisini kullanarak özel bir şey yapabilirse bu kısımda belirtilir. Eğer bir yaratığın hiçbir özel tepkisi yoksa bu kısım mevcut değildir.

Sınırlı Kullanım

Bazı özel yetenekler kaç defa kullanılabileceklerine dair kısıtlamalara sahiptir.

X/Gün. "X/Gün" terimi özel bir yeteneğin X defa kullanılabileceğine ve bu özelliği taşıyan canavarın harcadığı kullanımları geri kazanmak için uzun bir molayı bitirmesi gerektiğine işaret etmektedir. Örneğin "1/Gün" bir özel yeteneğin sadece bir kez kullanılabileceğini ve o yaratığın bu özelliği yeniden kullanmak için uzun bir molayı tamamlaması gerektiğini belirtmektedir.

Yenilenir X-Y. "Yenilenir X-Y" terimi bir canavarın özel bir yeteneği bir defa kullanabileceğini ve bunun ardından savaşın sonraki turlarında bu yeteneğin yeniden kullanılabilir hale gelmesinin şans tarafından belirlendiğini göstermektedir. Her defasında sıra canavara geldiğinde, sırasının başında, canavar bir z6 atar. Eğer gelen sayı yenilenir ibaresindeki sayılardan biriyse canavar o yeteneğini yeniden kazanır. Bu yetenek ayrıca canavar uzun veya kısa bir molayı bitirdiğinde de yenilenir.

Canavarlar İçin Yakalama Kuralları

Çoğu canavarın, avlarını hızlıca yakalamalarına izin veren özel saldırıları vardır. Bir canavar böyle bir saldırıda isabet elde ederse yakalamanın başarılı olup olmadığını belirlemek için fazladan bir yetenek kontrolü yapmaya gerek yoktur, tabii saldırı başka bir şey söylemiyorsa.

Canavar tarafından yakalanan yaratık kurtulmayı denemek için eylem hakkını kullanabilir. Böyle yapmak için canavarın bilgi kutusundaki "kurtulmak için GS" ibaresine karşı Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontrolünde başarılı olması gerekmektedir. Eğer kurtulmak için hiçbir GS verilmediyse GS 10 + canavarın Güç (Atletizm) tamlayıcısıdır.

Örneğin "Yenilenir 5-6" canavarın özel yeteneğini sadece bir kez kullanabildiği anlamına gelir. Bunun ardından canavarın sırasının başında bir z6 atılır ve gelen sayı 5 veya 6 ise o yeteneği yeniden kullanabilir.

Kısa veya Uzun Bir Molayı Bitirdiğinde Yenilenir. Bu ibare bir canavarın özel bir yeteneğini bir kez kullandıktan sonra onu tekrar kullanması için kısa veya uzun bir molayı bitirmesi gerektiğini söylemektedir.

Ekipman

Bir bilgi kutusu, canavarın kullandığı zırh ve silahlar hariç olmak üzere nadiren ekipmana atıfta bulunur. İnsanımsılar gibi doğal olarak giysi giyen bir yaratığın, uygun bir giysi giydiği varsayılır.

Canavarları, *Oyuncunun El Kitabı*'nın ekipman kısmını ilham bulmak için kullanarak istediğin ekipman ve incik boncuk ile donatabilirsin ve avlandıktan sonra bir canavarın ekipmanının ne kadarının maceracılar tarafından elde edilebilir olduğuna ve bu ekipmanın kullanılabilir durumda olup olmadığına sen karar verirsin. Örneğin bir canavar için yapılmış zırh takımı başka biri tarafından nadiren kullanılabilir.

Eğer büyü yapabilen bir canavarın büyülerini yapmak için maddesel bileşenlere ihtiyacı varsa bilgi kutusundaki büyüleri yapmak için maddesel bileşenlere sahip olduğunu varsay.

Efsanevi Yaratıklar

Efsanevi bir yaratık sıradan yaratıkları yapamadığı şeyleri yapar. Efsanevi yaratıklar, sıra onlarda değilken özel eylemler kullanabilir ve bazıları, yakınlarında meydana geldiğinde olağanüstü büyüsel etkilere neden olacak şekilde fiziki çevreleri üzerinde hâkimiyet kurabilirler.

Eğer bir yaratık, mesela bir büyü aracılığıyla, efsanevi bir yaratığın biçimini alırsa bu biçimin efsanevi eylemlerini, in eylemlerini veya bölgesel etkilerini elde etmez.

Efsanevi Eylemler

Efsanevi bir yaratık, kendi sırasının dışında, belirli sayıda özel eylem -ki bunlara efsanevi eylemler denir- kullanabilir. Her defasında sadece bir efsanevi eylem seçeneği kullanabilir ve bunu da sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda yapabilir. Efsanevi bir yaratık harcadığı efsanevi eylemleri sırasının başında geri kazanır. Bu eylemleri kullanmamayı seçebilir. Durumu güçsüzken ya da normal eylemlerini kullanamayacak durumdayken efsanevi eylemlerini kullanamaz. Eğer baskına uğradıysa savaştaki ilk sırasından sonrasına kadar onları kullanamaz.

Efsanevi Bir Yaratığın İni

Efsanevi bir yaratığın inini ve oradayken ister iradesiyle ister sadece varlığıyla yaratabileceği büyülü etkileri anlatan bir bölümü olabilir. Tüm efsanevi yaratıkların inleri yoktur. Bu kısım sadece zamanlarının büyük kısımlarını inlerinde geçiren ve büyük ihtimalle orada karşılaşılacak olan efsanevi yaratıklara aittir.

İn Eylemleri

Eğer efsanevi bir yaratığın in eylemleri varsa inindeki büyü gücünü yönetmek için onları kullanabilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır), in eylemleri seçeneklerinden birini kullanabilir. Durumu güçsüzken veya normal eylemlerini kullanamayacak durumdayken in eylemlerini kullanamaz. Eğer baskına uğradıysa savaştaki ilk sırasından sonrasına kadar onları kullanamaz.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi bir yaratığın sadece orada bulunması bile burada açıklandığı gibi çevresinde garip ve büyüleyici etkiler yaratır. Efsanevi yaratık öldüğünde bu etkiler ya aniden ya da yavaş yavaş, zaman içinde ortadan kaybolur.

Gaakar

Orta insanımsı (gaakar), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 8 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +5
Duyular edilgen Algı 15
Diller Vınal, Gaakarca
Zorluk 1/4 (50 DP)

Dalış Saldırısı. Eğer gaakar uçuyorsa ve bir hedefe doğru en az 12 metre dalarsa ve sonra bu hedefe başarılı bir yakın dövüş silahı saldırısı yaparsa bu saldırı, hedefe fazladan 3 (1z6) zarar verir.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Gaakar

Gaakarlar, Unsursal Hava Âlemi'ndeki Aba şehrinin huzurlu diyarını çevreleyen, güçlü rüzgârların ve kırbaç gibi çarpan yağmurların sonsuz fırtınası olan Uğuldayan Girdap'ta dolaşırlar. Bu kuşa benzeyen insanımsılar havada devriye gezerek yeminli düşmanları olan çörtenler gibi Unsursal Toprak Âlemi'nden gelecek işgalcilere karşı vatanlarını korurlar.

Unsursal Kötünün Düşmanları. Aba'nın Rüzgâr Düklerinin hizmetinde olan gaakarlar Unsursal Kötülüğün tapınaklarını arayarak çeşitli âlemlere keşif akınları düzenlerler. Kötü niyetli unsursal yaratıkları gözler ve ya onlarla savaşır ya da Rüzgâr Düklerine rapor vermek için geri dönerler.

Gaakarlar Asıl Âlem'de özellikle Unsursal Hava Âlemi geçitlerine yakın yerler başta olmak üzere yüksek dağların başlarına yuvalar kurarlar. Bu yüksek yerlerden unsursal işgal veya geçişlere olduğu kadar kendi ana âlemlerine yönelik oluşmaya başlayan tehditlere dair işaretleri gözlerler. Gaakarlar, yaşamlarını rüzgâr gibi yaşamak isterler: Yüksekte ve daima hareket halinde. Ama eğer Unsursal Kötü'nün hareketlerine karşı korumaları gerekirse bir yeri yıllar boyunca gözleyebilirler.

Gaakarların siyasi sınırlar veya mal mülkiyeti gibi kavramları yoktur. Mücevherat, altın ve diğer değerli madenler gaakarlar için değersizdir. Onların gözünde bir yaratık gerekli olanı kullanmalı ve geri kalanını başkalarının işine yaraması için rüzgâra bırakmalıdır.

Yedi Parçanın Arayışında. Aba'nın Rüzgâr Dükleri bir zamanlar pek çok dünyayı yönetmiş olan vaati denilen unsursal varlıkların ırkından gelmektedir. Kaos Kraliçesi olarak bilinen bir yaratık zaman içinde güçlenmiş ve vaati yönetimine karşı boyutlararası bir savaş ilan etmiştir. Bu tehditle savaşmak için yedi vaati kahramanı güçlerini birleştirerek kudretli *Yasa Asası*'nı yaratmıştır. Bir vaati bu asayı bir mızrak olarak kullanarak kraliçenin en büyük generali olan Kurt Örümcek Mishka'ya karşı yapılan bir savaşta generali öldürmüştür. Bunun üzerine asa yedi parçaya ayrılmış ve bu parçalar çokluevrene dağılmıştır. Gaakarlar şimdilerde *Yedi Parça Asası* adıyla bilinen asayı yeniden yapmak için bu parçalara dair ipuçları ve işaretleri de ararlar.

Hava Unsursallarını Çağırmak

Birbirlerinden en fazla 12 metre uzakta bulunan beş gaakar büyülü olarak bir hava unsursalını çağırabilir. Bu beş gaakarın her biri ardışık üç sıra boyunca eylemlerini ve hareketlerini bir hava dansı yapmak için harcamalı ve bu esnada konsantrasyonlarını korumalıdırlar (sanki bir büyüye konsantre oluyormuş gibi). Beş gaakarın her biri de dansın üçüncü turunda sıralarını bitirdiklerinde onlardan en fazla 24 metre uzaklıkta ve boş olan bir alanda unsursal ortaya çıkar. Bu unsursal, onu çağıran gaakarlara karşı dostçadır ve onların sözel emirlerine itaat eder. 1 saat boyunca veya onu çağıran gaakarların hepsi ölene kadar veya onu çağıran gaakarlardan herhangi birisi bonus eylemini kullanarak onu geri göndermeyi seçene kadar varlığını korur. Bu dansı gerçekleştiren gaakarlardan herhangi birisi kısa bir mola tamamlayıncaya değin söz konusu dansı yeniden yapamaz. Çağırılan unsursal, Unsursal Hava Âlemi'ne döndüğünde, ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan herhangi bir gaakar veya gaakarlar da onunla geri dönmeyi seçebilir.

Aravut

Büyük sapınç, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 135 (18z10 + 36)
Hızı 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Bün +6, Zek +8, Bil +6
Beceriler Tarih +12, Algı +10
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 20
Diller Zihince, telepati 48 m.
Zorluk 10 (5.900 DP)

Yüzergezer. Aravut, suyu ve havayı soluyabilir.

Sümük Bulutu. Aravut su altındayken dönüştürücü bir sümükle sarılıdır. Aravuta dokunan veya ondan en fazla 2 metre uzaktayken bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa bu yaratık 1z4 saat boyunca hastalanır. Hastalanan yaratık sadece su altında nefes alabilir.

Araştıran Telepati. Eğer bir yaratık aravutla telepatik olarak iletişim kurarsa ve aravut bu yaratığı görebiliyorsa, aravut bu yaratığın en derin arzularını öğrenir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Aravut üç dokunaç saldırısı yapar.

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da hastalanmalıdır. Hastalığın ilk 1 dakikasında hiçbir etkisi yoktur ve hastalıkları iyileştiren herhangi bir büyü ile ortadan kaldırılabilir. Bir dakika geçtikten sonra hastalanan yaratığın derisi yarı saydam ve sümüksü bir hale gelir, yaratık su altında olmadıkça can puanı kazanamaz ve hastalık sadece *iyileştir* veya hastalık tedavi edebilen 6. seviyeli ya da daha yüksek seviyeli bir büyü ile ortadan kaldırılabilir. Yaratık bir su kütlesinin içinde olmazsa ve vücuduna 10 dakika dolmadan nem uygulanmazsa geçen her 10 dakika için 6 (1z12) asit zararı alır.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (3z6 + 5) sersemletici zarar.

Köle Yap (3/Gün). Aravut görebildiği ve kendinden en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır. Hedef GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da aravut ölünceye veya hedefle farklı varlık âlemlerinde bulununcaya kadar aravut tarafından büyülü olarak tılsımlanmalıdır. Tılsımlanan yaratık aravutun kontrolü altındadır ve tepki hakkını kullanamaz. Ayrıca aravut ve hedef, birbirleriyle istedikleri mesafeden telepatik olarak iletişim kurabilirler.

Tılsımlanan yaratık ne zaman zarar alsa kurtulma kontrolünü tekrar edebilir. Başarılı olursa etki sona erer. Her 24 saatte bir defadan fazla olmamak şartıyla eğer hedef aravuttan en az 2 kilometre uzaktaysa kurtulma kontrolünü tekrar edebilir.

Efsanevi Eylemler

Aravut, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Aravut, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Aravut bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

Kuyruk Darbesi. Aravut bir kuyruk saldırısı yapar.

Zihin Oluğu (2 Eylem Harcar). Aravut tarafından tılsımlanan bir yaratık 10 (3z6) zihinsel zarar alır ve aravut, bu yaratığın aldığı zarara eşit miktarda can puanını geri kazanır.

"ARAVUTLAR, İLAHLARDAN DA YAŞLI VE ESKİ OLABİLİR Mİ? İLAHİ OLANLAR VARLIĞA GELMEDEN ÖNCE BU KORKUNÇ VE DEHŞETLİ YARATIKLAR ÇOKLUEVRENİ ŞEKİLLENDİRMİŞ OLABİLİR Mİ? İŞTE BU ÜRPERTİCİ BİR DÜŞÜNCE."

—VAQIR ZEKH'R, GITHURLAV FİLOZOF VE UZAK DİYAR: GERÇEK AMA DEĞİL'İN YAZARI

Aravut

İlahların gelmesinden önce aravutlar ilkel okyanuslarda ve yer altındaki göllerde gizlenmiş, dünyayı dinliyorlardı. Zihinleriyle dışarı ve uzaklara uzandılar. Ölümlülerin dünyasında gelişmekte olan yaşam biçimlerini buldular. Onların kontrolünü ele geçirip, köleleri yaptılar. Bu hükümranlıkları aravutları birer ilah haline getirdi. Ama sonra gerçek ilahlar ortaya çıktı, aravutların imparatorluklarını yerle bir etti ve kölelerini serbest bıraktı. Aravutlar asla unutmadı.

Ebedi Hatıralar. Aravutların kusursuz bir hafızası vardır. Bilgilerini ve deneyimlerini nesilden nesle aktarırlar. Bundan dolayı ilahlar tarafından yenilgiye uğratılmalarının yarası zihinlerinde mükemmel derecede korunmuştur.

Aravutların zihinleri kadim bilgilerle dolu bir ganimet sandığı gibidir, tarih öncesine ait anları son derece net bir şekilde hatırlarlar. Binlerce belki milyarlarca yıl boyunca sabırla ve son derece karmaşık olan planlar ve komplolar kurarlar. Çok az sayıda yaratık bir aravutun planının tam olarak ne olduğunu anlayabilir.

Göllerdeki İlahlar. Aravutlar okyanus çukurları, derin göller ve Unsursal Su Âlemi gibi sulak çevrelerde yaşarlar. Aravutlar buralarda ve onlara komşu olan yerlerde birer ilah gibidir, hükmettikleri uyruklarından tapınma ve itaat isterler. Başka yaratıkları yiyip tükettiklerinde onların bilgileri ve deneyimlerini de kendi ebedi hatıralarına eklerler.

Aravutlar, yaratıkların zihinlerini okumak ve arzularını öğrenmek için telepatik güçlerini kullanırlar. Bir aravut böylece elde ettiği bilgiyi, bir yaratığın sadakatini elde etmek için kullanır, itaati için ona arzuladığı şeyleri vaat eder. Aravut, içinde yaşadığı ininde, duyuları aldatmak, takipçileri olarak yaşayan yaratıklara vaat ettiği ödüllerin hayalini göstermek için sahip olduğu güçleri kullanabilir.

İlahların Düşmanları. Aravutların kudretten düşmeleri, cam kadar berrak bir şekilde, kusursuz anılarına yazılmıştır. Çünkü aravutlar asla gerçekten ölmez. Eğer bir aravutun bedeni yok edilirse ruhu Unsursal Su Âlemi'ne geri döner, günler veya aylar sonra ruhunun üzerinde yeni bir beden oluşur.

Nihayetinde aravutlar ilahları devirmeyi ve dünyanın kontrolünü yeniden ellerine geçirmeyi hayal ederler. Aravutların, mükemmel bir şekilde hayata geçirmek için planlarını tasarlayacakları ve hazırlanacakları sayısız ve anlatılamayacak kadar çok uzun zamanları, bin yılları, vardır.

Aravut İni

Aravutların yer altındaki göllerde veya okyanusların kayalık derinliklerinde bulunan inleri genellikle eski, çoğunlukla aravut şehirlerine ait olan harabelerle çevrilidir. Bir aravut yaşamının büyük kısmını su altında geçirir, arada sırada ziyaretçilerle veya yoldan çıkmış tapınıcılarıyla görüşmek için su üstüne çıkar.

İn Eylemleri

Aravut, ininin içinde savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüyü harekete geçirebilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) aravut aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Aravut, kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan, görebildiği istediği kadar sayıda yaratığa *hayali güç* büyüsünü (hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur) yapabilir. Aravut bu etkiye konsantre olmuşken başka in eylemi kullanamaz. Eğer hedef kurtulma kontrolünde başarılı olursa veya onun için etki sona ererse hedef aravutun *hayali güç* in eylemi için sonraki 24 saat boyunca bağışıklık kazanır ama isterse etkilenmeyi de seçebilir.
- Aravutun en fazla 36 metre uzağında bulunan su kütleleri yakalayabilen bir dalga şeklinde dışarı taşabilir. Böyle bir havuzun en fazla 8 metre uzağında ve yerde bulunan bir yaratık GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bu su kütlesine (havuza) (veya suyun içine) doğru 8 metre çekilmeli ve durumu yere düşmüş olmalıdır. Aravut başka bir in eylemi kullanmadan bu in eylemini tekrar kullanamaz.
- Aravutun inindeki su büyülü olarak yaratığın öfkesi için bir araç haline gelir. Aravut böyle bir su kütlesi içinde ve kendinden en fazla 36 metre uzakta olan ve görebildiği istediği kadar sayıda yaratığı hedef alabilir. Her bir hedef GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 7 (2z6) zihinsel zarar almalıdır. Aravut başka bir in eylemi kullanmadan bu in eylemini tekrar kullanamaz.

Bölgesel Etkiler

Bir aravutun inini içinde barındıran bölge bu yaratığın varlığından dolayı çarpık bir hale gelmiştir ki bu da aşağıdaki etkilerden birini veya daha fazlasını yaratır:

- Aravutun ininden en fazla 2 kilometre uzakta bulunan yer altı yüzeyleri sümüklü ve ıslaktır ve zorlu arazi olarak kabul edilir.
- Aravutun ininden en fazla 2 kilometre uzakta bulunan su kaynakları doğaüstü şekilde kirlenmiştir. Aravutun düşmanları böyle bir su kaynağından su içerse dakikalar içinde kusmaya başlar.
- Bir eylem olarak aravut kendisinin görsel bir kopyasını (illüzyon), ininden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla yaratabilir. Bu kopya aravutun önceden gördüğü veya aravut tarafından tılsımlanan bir yaratığın o an itibariyle gördüğü herhangi bir yerde ortaya çıkabilir. Bu görsel kopya, yaratıldıktan sonra aravut sanki bir büyüye konsantre oluyormuş gibi ona konsantre olduğu sürece, varlığını korur. Bu illüzyon soyut olmakla beraber aynı aravutun kendiymiş gibi görünür, ses çıkarır ve hareket eder. Aravut sanki bu kopyanın yerindeymiş gibi etrafında olanları algılayabilir, konuşabilir ve bu illüzyonun yerindeymiş gibi telepati yeteneğini kullanabilir. Eğer bu görüntü herhangi bir zarar alırsa ortadan kaybolur.

Eğer aravut ölürse ilk iki etki 3z10 gün içinde ortadan kaybolur.

MELEKLER

Bir melek, ister mutluluk ister keder getirsin, ilahının iradesini gerçekleştirmek için âlemlere gönderilen göksel bir aracıdır. Olağanüstü güzelliği ve varlığı ona bakanların huşu içinde diz çökmesine neden olur. Bununla beraber meleklerin yok edici güçleri de vardır ve ortaya çıkışları umut verici olduğu kadar yok oluşlara da işaret edebilir.

İlahi Parçalar. Melekler, iyi kalpli ilahların ruhi özlerinden oluşmuşturlar ve bundan dolayı büyük güce ve öngörüye sahip ilahi varlıklardır.

Melekler, yorulmak bilmeden ilahlarının iradelerini gerçekleştirmek için hareket ederler. Kaotik iyi ilahlar bile ilahi emirleri yerine getirmelerini sağlayan en iyi özelliklerinin kendilerini düzene ve adalete adamış olduklarını bilerek adil iyi meleklere kumanda ederler. Bir melek, ilahı tarafından ilan edilen tek bir ilahi amacı takip eder. Bununla beraber adalet ve iyilik yolundan ayrılan bir melek, kendine verilen emirleri yerine getirmekten acizdir.

Bir melek, kötü yaratıkları pişmanlık duymadan öldürür. Adaletin ve iyiliğin vücut bulmuş hali olduğu için verdiği hükümde neredeyse hiç yanılmaz. Bu nitelik, bir melekte üstünlük duygusu yaratabilir. Bir meleğin görevi, başak bir yaratığın hedefleriyle çeliştiği zaman özellikle ön plana çıkan bir duygu. Melekler ne boyun eğer ne de izin verir. Ölümlülere yardım etmek için gönderilen bir melek emir vermeye gelmiştir, hizmet etmeye değil. Bundan dolayı iyi ilahlar, emirlerindeki melekleri ancak çok tehlikeli ve önemli durumlara cevap olarak ölümlülerin arasına gönderirler.

Düşen Melekler. Bir meleğin vicdanı ona yanılmazlık duygusu verir ki bu bazen o meleğin zararına olabilir. Melekler, genellikle basit bir aldatmaya kanmayacak kadar bilgedirler ama bazen gurur, kötü bir eylemin işlenmesine neden olabilir. İster kasten ister kazaen olsun böyle bir eylem, melekte, onun artık istenmediğine dair daimi bir iz, bir leke bırakır.

Düşen melekler güçlerini korurlar ama içlerinden geldikleri ilahlarla aralarında olan bağlantıların kaybederler. Düşen meleklerin çoğu bu sürgün cezasını kişisel bir ceza olarak görür, Dipsiz Çukurlar'ın bir kısmında veya Dokuz Cehennem'in hiyerarşisinde, diğer düşen meleklerin arasında söz sahibi olmaya çalışarak bir zamanlar hizmet ettikleri ilahi güçlere isyan ederler. Dokuz Cehennem'in ilk katmanının yöneticisi olan Zariel böyle bir yaratıktır. Bazı melekler isyan etmek yerine Asıl Âlem'de dışarıdan soyutlanmış bir şekilde, kendilerini keşiş kılığında gizleyerek yaşamayı tercih ederler. Eğer işledikleri günahı telafi edebilirlerse kötülüğe karşı verilen savaşta güçlü birer müttefik olabilirler.

Ölümsüz Doğa. Bir meleğin yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

DEVA

Devalar Asıl Âlem'e, Gölgeyabanı'na ve Perikırı'na haber götüren ulaklar olarak hizmet ederler ve gönderildikleri âleme uygun düşen bir biçim alabilirler.

Efsaneler, iyi kalpli halklara yardım, umut ve cesaret veren; yıllar boyunca aldığı ölümlü biçiminde dolaşan meleklerden bahsederler. Bir deva herhangi bir biçimi alabilir ama ölümlülere genellikle tehlikesiz, zararsız bir insanımsı veya hayvan biçiminde görünmeyi tercih eder. Şartlar gerektirdiğinde bu aldatmacasını bir kenara bırakır ve gerçek yüzünü gösterir: Gümüşi bir deriye sahip inanılmaz güzellikteki insana benzeyen bir yaratık. Saçları ve gözleri bu dünyaya ait olmayan bir parıltıya sahiptir ve büyük, tüylü kanatları kürek kemiklerinden yanlara açılır.

Deva

Orta göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z8 + 64)
Hızı 12 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Bil +9, Kar +9
Beceriler Sezgi +9, Algı +9
Zarar Dirençleri ışıltı; buyusüz silahların verdiği sersemletici, delıcı ve kesıcı zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 19
Diller tüm diller, telepati 48 m.
Zorluk 10 (5.900 DP)

İlahi Silahlar. Devanın silah saldırıları büyülüdür. Deva herhangi bir sılahla ısabetlı bir saldırı yaptığında sılah fazladan 4z8 ışıltı zararı verir (saldırıya dâhildir).

Doğal Büyüyapımı. Devanın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 17). Deva, doğal olarak şu büyüleri, sadece sözel bileşene ihtiyaç duyarak yapabilir:

İstediği an: *iyiyle kötüyü bul*
1/her gün: *dua, ölüyü canlandırma*

Büyü Direnci. Devanın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Deva iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar ve 18 (4z8) ışıltı zararı.

İyileştiren Dokunuş (3/Gün). Deva başka bir yaratığa dokunur. Hedef büyülü olarak 20 (4z8 + 2) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, zehırlerden, kör veya sağır olma durumlarından kurtulur.

Biçim Değiştir. Deva büyulu olarak bır insanımsı veya zorluk derecesi kendisine eşit veya daha düşük olan bir hayvangil biçimi alabilir ya da kendi gerçek bıçimine dönebilir. Ölürse gerçek bıçimine döner. Gıydığı veya taşıdığı her şey ya yeni biçimine kaynaşır ya da yeni biçim tarafından taşınır (deva ikisinden birini seçer).

Deva yeni biçiminde oyun bilgileri ve puanlarını, konuşma yeteneğini korur ama ZS'si, hız (yürüme) türleri; Güç ve Çeviklik puanları; özel duyuları yeni biçimindekilerle yer değiştirir. Kendisinde olmayan ama aldığı biçımde bulunan yeni oyun bilgileri ve puanlarını, yeni yetenekleri (sınıf özellikleri, efsanevi eylemler ve in eylemleri harıç olmak üzere) elde eder.

Gezeldiz

Gezeldizler, hizmet ettikleri ilahlar için silah görevini yerine getirir, ilahların gücünün somut temsilciğini yaparlar. Bir gezeldiz kuraklığı bitirmek için yağmur yağdırabilir veya ekinleri yok etsin diye çekirge sürüsünü serbest bırakabilir. Gezeldizin göksel kulakları her yalanı duyar ve ışıltılı gözleri her aldatmacayı görür.

Gezeldizler kaslı ve tüysüzdürler, yanardöner yeşil derileri ve beyaz tüylü kanatları vardır. Çoğu insanımsıya yukarıdan bakacak kadar uzun boyludurlar, olağanüstü büyük kılıçları büyük bir zarafetle savururlar. Bazen güçlü ölümlülere, önemli ve iyi hedeflerine ulaşmada yardımcı olmak için gönderilseler de gezeldizler özellikle buklarla savaşmalarını gerektiren görevlerden büyük bir mutluluk duyarlar.

Gezeldiz

Büyük göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 200 (16z10 + 112)
Hızı 16 m., uçma 48 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Kurtulma Kontrolleri Bün +12, Bil +11, Kar +12
Beceriler Algı +11
Zarar Dirençleri ışıltı; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 21
Diller tüm diller, telepati 48 m.
Zorluk 16 (15.000 DP)

İlahi Silahlar. Gezeldizin silah saldırıları büyülüdür. Gezeldiz herhangi bir silahla isabetli bir saldırı yaptığında silah fazladan 5z8 ışıltı zararı verir (saldırıya dâhildir).

İlahi Farkındalık. Gezeldiz bir yalanın söylendiğini duyarsa, söylenenin yalan olduğunu bilir.

Doğal Büyüyapımı. Gezeldizin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'sı 20). Gezeldiz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *iyiyle kötüyü bul, görünmezlik* (sadece kendine)
3/gün: *alevli saldırı, bıçak duvarı, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır, ölüyü canlandırma*
1/gün: *böcek istilası, dua, havaya hükmet*

Büyü Direnci. Gezeldizin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Gezeldiz iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (4z6 + 7) kesici zarar ve 22 (5z8) ışıltı zararı.

İyileştiren Dokunuş (4/Gün). Gezeldiz başka bir yaratığa dokunur. Hedef büyülü olarak 30 (6z8 + 3) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, zehirlerden, kor veya sağır olma durumlarından kurtulur.

Naral

Bir naral görkemde ve güçte bir ilah gibidir. Savaş alanında naralın kılıcı kendi kendine düşmanlarını avlar ve yayının tek bir oku, hedefinin canını almaya muktedirdir. Bir naralın kudreti o kadar büyüktür ki zebani prensleri bile onun yankılanan emirlerini duyunca umutsuzluğa kapılır, iki büklüm olurlar.

Söylenir ki sadece yirmi dört naral vardır. Bilinen az sayıdaki naral belirli ilahların vekilidir. Diğerleri daimi bir düşünme halindedir; iyilik için bazı acunsal tehditleri ortadan kaldırmalarına ihtiyaç duyulduğu anın gelmesini beklemektedirler.

Naral

Büyük göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)
Can Puanı 243 (18z10 + 144)
Hızı 20 m., uçma 60 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Kurtulma Kontrolleri Zek +14, Bil +14, Kar +17
Beceriler Algı +14
Zarar Dirençleri ışıltı; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 24
Diller tüm diller, telepati 48 m.
Zorluk 21 (33.000 DP)

İlahi Silahlar. Naralın silah saldırıları büyülüdür. Naral herhangi bir silahla isabetli bir saldırı yaptığında silah fazladan 6z8 ışıltı zararı verir (saldırıya dâhildir).

İlahi Farkındalık. Naral bir yalanın söylendiğini duyarsa, söylenenin yalan olduğunu bilir.

Doğal Büyüyapımı. Naralın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 25). Naral, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *iyiyle kötüyü bul, görünmezlik* (sadece kendine)
3/gün: *bıçak duvarı, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır, canlandırma*
1/gün: *dua, havaya hükmet*

Büyü Direnci. Naralın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Naral büyük kılıcıyla iki saldırı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z6 + 8) kesici zarar ve 27 (6z8) ışıltı zararı.

Öldüren Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +13, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) delici zarar ve 27 (6z8) ışıltı zararı. Eğer hedef yaratığın can puanı 100 veya daha azsa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ölmelidir.

Uçan Kılıç. Naral, kendisinden en fazla 2 metre uzaklıktaki boş bir alanda havada süzülmesi için büyük kılıcını serbest bırakır. Naral kılıcı görebiliyorsa bonus eylemini kullanarak ona ya kendisinden en fazla 20 metre uzaklıktaki bir hedefe ilerleyip bu hedefe bir yakın dövüş silahı saldırısı yapması ya da kendi ellerine geri dönmesi emirlerinden birini zihinsel olarak verebilir.

İyileştiren Dokunuş (4/Gün). Naral başka bir yaratığa dokunur. Hedef büyülü olarak 40 (8z8 + 4) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, hastalıklardan, zehirlerden, kör veya sağır olma durumlarından kurtulur.

Efsanevi Eylemler

Naral, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Naral, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Işınlan. Nalar büyülü olarak giydiği veya taşıdığı tum ekipmanla beraber görebildiği, boş ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir alana ışınlanabilir.

Yakan Patlama (2 Eylem Harcar). Naral etrafına büyülü, ilahi bir enerji yayar. Kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve kendi seçeceği her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 14 (4z6) ateş zararı ve 14 (4z6) ışıltı zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar.

Körelten Bakış (3 Eylem Harcar). Naral görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef naralı görebiliyorsa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü tarafından *küçük onama* gibi bir büyü aracılığıyla körlüğü ortadan kaldırılana değin kör olmalıdır.

Canlandırılmış Nesneler

Canlandırılmış nesneler, yaratıcısının emirlerini takip etmesi için güçlü büyüyle oluşturulmuşlardır. Emir verilmediğinde, aldıkları son emri ellerinden geldiğinde yerine getirmeye çalışırlar ve basit talimatlara uymak için bağımsızca hareket edebilirler. Bazı canlandırılmış nesneler (Perikırı'nda yaratılanların çoğu da dâhil olmak üzere) akıcı şekilde konuşup, sohbet edebilirler veya bir karaktere sahip olabilirler ama çoğu basit düşüncesiz, kendi kendine hareket edebilen nesnelerden başka bir şey değildir.

Yapının Doğası. Canlandırılmış bir nesnenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Bir nesneyi canlandıran büyü, yapı 0 can puanına düştüğünde dağıtılmış olur (ortadan kalkar). Canlandırılmış bir nesne 0 can puanına düştüğünde cansız (hareketsiz) hale gelir ve yeniden kullanılamayacak veya satılamayacak kadar zarar görmüştür.

Canlandırılmış Zırh

Bu boş çelik kabuk hareket ederken büyük bir ses çıkarır, ağır plakalar hayatın kaybeden şövalyenin intikam peşindeki ruhu gibi birbirine çarpıp sürterek korkutucu bir gümbürtü yayar. Ağır ama kararlı olan bu büyülü koruyucu neredeyse her zaman bir levha zırha bürünmüştür.

Onu görende uyandırdığı korkuyu arttırmak için söz konusu canlandırılmış zırhlara sıklıkla bir konuşma büyüsü de eklenmiştir ki böylece zırh uyarıda bulunabilsin, parola talep edebilsin ya da bilmeceler sorabilsin. Çok nadir karşılaşılan bazı canlandırılmış zırhlar karşısındakiyle gerçek bir konuşma yapabilir.

Uçan Kılıç

Bir uçan kılıç havada dans eder ve zarar verilemez bir savaşçının özgüveniyle savaşır. Büyü ile canlandırılan silahlar arasında kılıçlar en sık rastlanılanıdır. Baltaların, tokmakların, hançerlerin, bozdoğanların, mızrakların ve hatta kendi kendine ok yerleştiren arbaletlerin de canlandırılmış biçimlerinin olduğu bilinmektedir.

Boğan Halı

Özenti hırsızlar ve dikkatsız kahramanlar, düşmanın evinin önüne gelir. Gözleri ve kulaklar tetiktedir. Ama maceraları, ayaklarının altındaki halı canlandığında ve onları ölümüne boğduğunda erkenden sona erer.

Bir boğan halı çok çeşitli biçimlerde olabilir. Kraliçelere uygun, kaliteli ipekten yapılmış ihtişamlı halılardan, köylülerin evindeki kaba, tiftiklenmiş kilimlere kadar pek çok şekle girebilir. Büyüyü algılayabilme yeteneğine sahip yaratıklar halının sahte büyüsün tespit edebilirler.

Bazı durumlarda bir boğan halı bir *uçan halı* veya başka bir faydalı nesne gibi görünebilir. Bununla beraber halının üzerinde duran veya oturan bir karakter, halıya bir emir sözcüğü verdiğinde hızlıca onun tuzağına düşer, çünkü halı bir anda kendini, kurbanının etrafına sarar.

Canlandırılmış Zırh

Orta yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 10 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Zarar Bağışıklıkları zehir, zihinsel
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kordur), edilgen Algı 6
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Zıtbüyü Hassasiyeti. Zırh, *zıtbuyu alanı* buyusunun etkisindeyken güçsüzdur. Eğer *büyüyü dağıt* buyusu tarafından hedef alınırsa zırh, büyüyü yapanın buyü kurtulma GS'sine karşı bir Bunye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

Sahte Görünüm. Zırh hareketsizken normal bir zırhtan ayırt edilemez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Zırh, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (1z6 + 2) sersemletici zarar.

"SANDIĞIN HEMEN YANINDA İSE BİZİM YÜZBAŞI KÜÇÜKKILICIN KEMİKLERİ YATIYORDU. PASLI KILICI HALA ELİNDEYDİ VE ELİNDEN BİR ANDA UÇUP ÜZERİME SALDIRIRKEN NE KADAR ŞAŞIRDIĞIMI DÜŞÜNEMEZSİN BİLE! YARASINI HALA TAŞIYORUM."

—LEVITY TEZDİKİŞ, BUÇUKLUK SERSERİ

Uçan Kılıç

Küçük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 17 (5z6)
Hızı 0 m., uçma 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

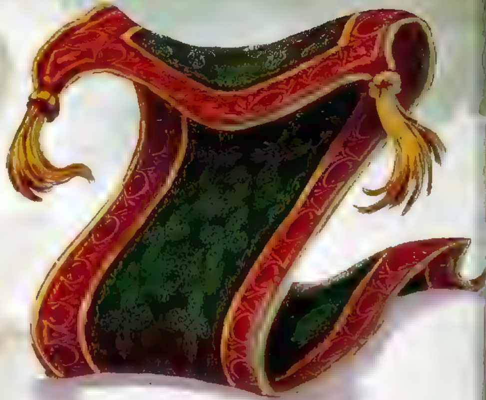
Kurtulma Kontrolleri Çev +4
Zarar Hassasiyetleri zehir, zihinsel
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 7
Diller —
Zorluk 1/4 (50 DP)

Zıtbüyü Hassasiyeti. Kılıç, *zıtbüyü alanı* büyüsünün etkisindeyken güçsüzdür. Eğer *büyüyü dağıt* buyüsü tarafından hedef alınırsa kılıç büyüyü yapanın büyü kurtulma GS'sine karşı bir Bünye kurtulma kontrolu yapmalı ya da 1 dakıka boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

Sahte Görünüm. Kılıç hareketsizken normal bir kılıçtan ayırt edilemez.

Eylemler

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar.



Boğan Halı

Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 33 (6z10)
Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Zarar Bağışıklıkları zehir, zihinsel
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkınlık, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 6
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Zıtbüyü Hassasiyeti. Halı, *zıtbüyü alanı* büyüsünün etkisindeyken güçsüzdür. Eğer *buyüyü dağıt* buyüsü tarafından hedef alınırsa halı büyüyü yapanın büyü kurtulma GS'sine karşı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

Zarar Aktarımı. Halı, bir yaratığı yakalamışken kendine verilen zararın sadece yarısını alır ve halı tarafından yakalanan yaratık da zararın diğer yarısını alır.

Sahte Görünüm. Halı hareketsizken normal bir halıdan ayırt edilemez.

Eylemler

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir tane Orta veya daha küçük boyutlu yaratık. *İsabet:* Yaratık yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmış ve kör olmuştur. Hedef boğularak ölebilir. Halı başka bır hedefi boğamaz. Buna ek olarak hedefin her sırasının başında hedef 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar alır.

Sokur

Bir sokur devasa, çok bacaklı bir böceğe benzer; uzun antenleri etrafında olan bitenleri algılamasını sağlar. Bacaklarının ucunda, hem yeri kazmaya hem de avını yakalamaya yarayan keskin kancaları vardır, çene kemikleri ufak ağaçları kolayca ikiye ayırabilecek güçtedir.

Yerin Altındakiler. Sokurlar, güçlü çene kemiklerini kullanarak yerin altında dolambaçlı tüneller kazarlar. Avlanmak istediklerinde kazarak yüzeye yaklaşır, antenlerinin hareketleri hissetmesi için yüzeyin haltında beklerler. Hareket algıladıkları an yukarı fırlar ve avlarını çene kemiklerini kullanarak yakalar, sindirim enzimleri işini yaparken talihsiz yaratığı ağızlarında çiğnemeye başlarlar. Bu enzimler avını kolayca yutması için kurbanı yumuşatmaya yarar. Bir sokur bu çürütücü enzimi düşmanını avlamak için uzağa fırlatabilir.

Tarlaların ve Ormanların Belası. Sokurlar, ihtiyaç duydukları besinlerin bir kısmını kazarken içinden geçtikleri topraktan alsa da taze ete de ihtiyaç duymaktadırlar. Otlayan çiftlik hayvanlarına sahip meralar ve ormanlar sokurların ana avlanma alanlarıdır. Bundan dolayı her yerde çiftçilerin ve kolcuların en büyük baş belaları arasındadırlar.

Toprak Tüneller. Bir sokur yer altında ilerlerken ardında dar, kısmen çökmüş tüneller bırakır. Bu tünelleri gezen biri erimiş sokur kabuğu parçalarına; içi boş, çatlamış sokur yumurtalarına veya sokur kurbanlarının ürkünç kalıntılarına rastlayabilir. Kurbanlardan geriye kalanların içinde paralar veya başka değerli şeyler de bulunabilir.

Sokur

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh), 11 (yere devrilmişken)
Can Puanı 39 (6z10 + 6)
Hızı 12 m., kazma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar ve 3 (1z6) asit zararı. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin sokur sadece yakalanan yaratığı ısırabilir ve böyle yapmaya karar verirse yaptığı saldırı kontrolünün avantajı vardır.

Asit Spreyi (Yenilenir 6). Sokur, hiçbir yaratığı yakalamamış olması şartıyla 2 metre genişliğinde ve 12 metre uzunluğundaki bir hat boyunca asit tükürür. Bu hat üzerindeki her yaratığın GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapması, başarısız olmaları halinde 10 (3z6) asit zararı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaları gerekir.

Çor

Unsursal Ateş Âlemi'nin yerlileri olan çorlar becerikli zanaatkârlar, uzman madenciler ifritlerin yeminli düşmanlarıdırlar. Görünüş ve tavırda erkek cüceleri anımsatırlar ama bu sadece bir yanılsamadır. Metalimsi derisinin altında o ateşten bir varlıktır ve bu durum kendisini alevden saçlar ve sakalda gösterir.

Yapılmış, Doğmamış. Çorlar üremez. Her biri başka bir çor tarafından bronz kullanılarak ve yapıcısının içindeki alevin bir kısmıyla yaşam bulmuştur. Her çor eşsiz niteliklere sahiptir. Bu üretim süreci çor nüfusunun büyümesini sınırlamıştır ve bu yaratıkların ender bulunmasının ana nedenidir.

Yanardağ Sakinleri. Çorlar, Unsursal Toprak Âlemi ve Unsursal Ateş Âlemi arasındaki sınırda bulunan krallıklarında yaşarlar – zirvelerinde kaleler bulunan sıradağlar ve yanardağlardan oluşan bir sınır. Dağların zirvelerinin ve yanardağ kraterlerinin altında, lav nehirleri arasında, çorlar parlak metaller ve değerli mücevheratları çıkartırlar. Çor devriye birlikleri diyarlarının geçitlerinde ve tünellerinde dolaşır, çor krallığına saldırmaları için ifrit efendileri tarafından gönderilen vupar binicilerini geri püskürtürler.

İfritlerin Düşmanları. Uzun zaman önce ifritler ve çorlar müttefiktiler. Çorlar, Pirinç Şehri'nin inşa edilmesine yardımcı oldular, yaratımın en güzel yerlerinden birine ifritlerin evlerini yerleştirdiler. Çorlar işlerini tamamladığında ifritler onlara ihanet ettiler, şehirlerinin sırlarını korumak için çorları başarısız şekilde köleleştirmeye çalıştılar. Arada sırada meydana gelen çatışmalar hariç olmak üzere iki taraf şimdiye kadar tam bir savaşa girmekten uzak durdu. Çorlar, Pirinç Şehri'nin sırlarını açıklayabilecek durumda olmalarını, ifritleri kontrol altında tutan yegâne şey olarak düşünmektedir.

Metallerin ve Değerli Taşların Efendileri. Çorlar usta zanaatkârlardır ve yaşadıkları yerlerden elde ettikleri mücevherler ve değerli metaller üzerinde çalışarak seyredilmeye değer işler çıkartırlar. Bu zenginliklere her şeyin üzerinde değer verir, bazen ender bulunan metalleri ve mücevherleri bulmak için başka âlemlere keşif grupları gönderirler.

Çorlar büyü aracılığıyla Asıl Âlem'e çağırıldıklarında bu genellikle karmaşık, büyülü bir nesnenin yapımına yardımcı olmaları içindir. Çünkü onların böyle nesneler yaratmada sahip oldukları yeteneğin bir benzerinin olmadığı söylenir.

Yaşayan Ateşler. Bir çorun yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Çor

Orta unsursal, adıl tarafsız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh, kalkan)
Can Puanı 39 (6z8 + 12)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular edilgen Algı 11
Diller Yanal
Zorluk 2 (450 DP)

Sıcak Beden. Çora dokunan veya çordan en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 5 (1z10) ateş zararı alır.

Sıcak Silahlar. Çor metalden yapılmış bir yakın dövüş silahı saldırısıyla isabetli bir saldırı yaptığında fazladan 3 (1z6) ateş zararı verir (saldırıya dâhildir).

Aydınlatma. Çor, 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

Eylemler

Savaş Balyozu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) sersemletici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) sersemletici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

"BANA YÜZ TANE ÇOR KÖLE VER VE İLAHLARI TİTRETECEK BİR İMPARATORLUK KURAYIM."
–İFRİT PAŞASI SEKAR'LI ARAKSES

Sarısaç

Gece çöktüğünde şanssız gezginler ümitsiz ve üzgün ölülere ait olan sönük çığlıklar duyarlar. Bu kederli ruh bir sarısaçtır, dişi bir elfin ruhundan oluşmuş hain, kinli bir yaratık.

Sarısaçlar, parlak ve bir zamanlar sahip oldukları ölümlü özelliklerini belli belirsiz hatırlatır şekilde sis parçaları halinde ortaya çıkarlar. Bir sarısaçın yüzü karman çorman saç tutamlarının arasından görünürken bedeni, etrafında dolanan, su buharı gibi uçuşan, sis parçalarına benzer elbisesiyle örtülüdür.

İlahi Gazap. Sarısaçlar, muazzam bir güzellik bahşedilmiş ama bu hediyelerini dünyaya mutluluk getirmek için kullanmada başarısız olmuş elflerin hortlak kalıntılarıdır. Onlar sahip oldukları bu güzelliği kötülük, yozluk ve başkalarını kontrol etmek için kullanmışlardır. Sarısaçların lanetine uğramış elfler hiç mutlu olmaz, yaşayanların yanında huzursuzluktan başka bir şey hissetmezler. Lanet, onları hortlak canavarlar haline getirecek olan dönüşümünü tamamlayana değin kurbanlarının zihinlerini ve bedenlerini çürütür.

Keder Bağı. Bir sarısaç, sonuna uğradığı yere sonsuza değin bağlı kalır, oradan on kilometreden fazla uzaklaşamaz. Hayatta olduğu her anı mükemmel bir şekilde hatırlamak, yeniden yaşamak zorundadır ama hiçbir şekilde başına gelen sonun sorumluluğunu üstlenmez.

Güzellik İstifçileri. Sarısaçın lanetli yaratımına ilham olan beyhude gösterişlilik ölümden sonra da varlığını korur. Bu yaratıklar güzel nesneleri her şeyden çok arzularlar: Kıymetli mücevherler, tablolar, heykeller ve diğer sanat eserleri. Aynı zamanda bir sarısaç aynaya benzer her şeyden nefret eder, çünkü kendi varlığının korkunçluğunu görmeye dayanamaz. Kendi yansımasına bir göz atması bile onu delirtmeye yeter.

Hortlak Doğası. Sarısaçın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Sarısaç

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 58 (13z8)
Hızı 0 m., uçma 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +2, Kar +5
Zarar Dirençleri asit, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları soğuk, çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Elfçe
Zorluk 4 (1.100 DP)

Yaşam Bul. Sarısaç, büyülü olarak kendisinden en fazla 10 kilometre uzaklıkta bulunan, hortlak veya yapı olmayan yaratıkların varlığını algılayabilir. Yaklaşık olarak hangi yönde olduklarını bilir ama tam nerede olduklarını bilemez.

Tinsel Hareket. Sarısaç, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Eylemler

Çürüten Dokunuş. *Yakın Dövüş Büyü Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (3z6 + 2) çürütücü zarar.

Korkunç Görünüş. Sarısaçı görebilen ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, hortlak olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Korkmuş olan bir hedef kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ama eğer sarısaçı görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünün dezavantajla yapar. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa bu etki onun için sona erer ve hedef, sarısaçın Korkunç Görünüş eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

Çığlık (1/Gün). Sarısaç, gün ışığında olmaması şartıyla kulakları delen bir çığlık atar. Çığlığın yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur. Sarısaçtan en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve onu duyabilen her yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde bu etkiye maruz kalanların can puanları 0'a düşer. Başarılı olmaları halinde her yaratık 10 (3z6) zihinsel zarar alır.

"KİMSE KORKMUŞ SAVAŞÇILARIN HEYKELİNİ YAPMAZ. EĞER BÖYLE BİR HEYKEL GÖRÜRSEN GÖZLERİNİ KAPALI VE KULAKLARINI AÇIK TUT."
—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 4. KURALI

BASİLİSK

Orta canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (8z8 + 6)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 9
Diller —
Zorluk 3 (700 DP)

Taşlaştıran Bakış. Eğer bir yaratık, sırasına basiliskten en fazla 12 m. uzakta başlarsa ve (yaratık ve basilisk) birbirlerini görebiliyorsa ve basiliskin durumu güçsüz değilse basilisk o yaratığı GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Yaratık başarısız olursa büyülü şekilde taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar etmelidir. Başarılı olursa etki sona erer. Yeniden başarısız olursa yaratık, *Büyük Onama* büyüsü veya başka bir büyü tarafından özgürleştirilinceye kadar taşlaşmıştır.

Baskına uğramamış bir yaratık, sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için gözlerini basiliskten kaçırabilir (basiliske bakmaz). Eğer böyle yaparsa bir sonraki sırasının başına değin basiliski göremez ve bir sonraki sırasının başında isterse gözlerini yeniden kaçırabilir. Bu süreçte basiliske baktığı herhangi bir an kurtulma kontrolünü yapmak zorundadır.

Eğer basilisk kendi yansımasını en fazla 12 metre uzaklıkta ve parlak ışık altında görürse kendini bir rakip olarak algılar ve taşlaştıran bakışıyla kendi kendini hedef alır.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

BASİLİSK

Gezginler bazen yabanda dolaşırken inanılmaz şekilde canlıymış gibi görünen taştan nesnelere rastlarlar. Bunların eksik olan parçaları bir şeyler tarafından ısırılmış gibidir. Deneyimli kâşifler, onları yaratan basilsikin yakınlarda olduğunu bilerek bu nesnelere birer uyarı gözüyle bakarlar.

Uyumlu Avcılar. Basiliskler genellikle kurak, ılık ya da rutubetli (tropik) iklimlerde yaşarlar. İnlerini mağaralara veya diğer korunaklı yerlere yaparlar. Onlarla en çok yerin altında karşılaşılır.

Esarette doğup yetiştirilen basiliskler evcil olabilir ve eğitilebilirler. Bu şekilde eğitilmiş bir basilisk, kendi bakışından korumak istediği efendisinin gözlerine nasıl bakmayacağını bilir. Ayrıca son derece ürkütücü oldukları için ideal koruma hayvanları olurlar. Bunlardan dolayı basilisk yumurtaları çok değerlidir.

Taş Bakışı. Basiliskler avcı yaratıklar olmalarına rağmen hantallardır ama zaten avlarını kovalamalarına da gerek yoktur. Bir basiliskin doğaüstü bakışıyla karşılaşmak hızlı bir dönüşüm geçirmeye yeterlidir. Bu dönüşüm kurbanı gözenekli bir taş haline çevirir. Güçlü çenelerini kullanan basiliskler de bu taşı parçalayıp yerler. Yenilen taş, basiliskin gırtlağında eski organik haline döner.

Bazı simyacıların basiliskin gırtlağının ve onun içindeki sıvının nasıl işlenebildiğini bildikleri söylenir. Uygun şekilde yapılırsa gırtlaktan, taşlaşan yaratığı eski haline getiren yani canlandıran bir yağ elde edilebilir. Ne yazık ki taşlaşan bir kurbanın taş halindeyken kısımları sonsuza değin yok olmuştur, yağ tarafından oluşturulamaz. Taşlaşan kurbanın başı gibi hayati öneme sahip bir parçası mevcut değilse bu yağ, kurban üzerinde kullanılamaz.

Behir

Kocaman canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 168 (16z12 + 64)
Hızı 20 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular karagörü 36 m., edilgen algı 16
Diller Ejderce
Zorluk 11 (7.200 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Behir iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri boğma saldırısıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (3z10 + 6) delici zarar.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) sersemletici zarar ve 17 (2z10 + 6) kesici zarar. Eğer behir zaten başka bir hedefi boğmuyorsa hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16) ve yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Behir 8 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 66 (12z10) yıldırım zararı, başarı halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yutma. Behir, yakalamış olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabetli olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Hedef yutulmuşken durumu kör olmuş ve kısıtlanmıştır, saldırılara ve behirin dışından gelecek etkilere karşı tam siper korumaya sahiptir ve behirin her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır. Bir behir aynı anda sadece bir yaratığı yutmuş olabilir.

Behir, yutulmuş yaratık tarafından tek bir sırada 30 veya daha fazla zarar alırsa o sıranın sonunda başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da yutulan yaratığı kusarak dışarı çıkarmalıdır. Böyle olursa kurtulan yaratık behirden en fazla 4 metre uzaktaki boş bir alanda yere düşmüş olarak ortaya çıkar. Eğer behir ölürse yutulmuş yaratığın durumu artık kısıtlanmış değildir ve hızının 6 metresini harcayarak behirin cesedinden çıkabilir, durumu yere düşmüştür.

"Bugün zaten üç dev yarasa, altı ünkürlü ve bir zihin yüzücü yedim. Ama hiç sorun değil. Karnımda halen sen ve arkadaşların için yeteri kadar yer var."
—Behir Lludd, Tsojcanth'ın Kayıp Madenlerindeki maceracılarla yüzleşirken

Behir

Yılanımsı behirler avlarına ulaşmak için yerlerde sürünür, duvarlara tırmanırlar. Yıldırım nefesleri çoğu yaratığı anında yakar kavurur. Güçlü düşmanları bile onların gövdeleri tarafından sarılmış ve canlı canlı yenilmiştir.

Bir behirnin canavarımsı biçimi, çıyan ve timsahın birleşimine benzer. Pullu derisinin rengi lacivert ve koyu mavi arasında değişirken, gövdesinin altı ise soluk mavidir.

Mağara Avcıları. Behirler, başka yaratıkların erişemeyeceği yerlere yuvalanırlar, buralara gelmek isteyenlerin yüreklerini ağızlarına getirecek bir tırmanış yapmalarını gerektiren yerleri tercih ederler. Derin çukurlar, yamaçlardaki yüksek mağaralar ve sadece dar, dolambaçlı tünellerden geçilerek ulaşılan inler, behirlerin kuracakları tuzaklar için en uygun yerlerdir. Bir behirin bir düzine ayağı duvarlarda rahatlıkla hareket etmesini sağlar. Tırmanmadığı zamanlarda, bacaklarını gövdesinin yanına yerleştirerek tıpkı bir yılan gibi ama tırmandığı zamanlara kıyasla çok daha hızlı şekilde ilerler.

Behirler avlarını bütün olarak yutarlar. Avlandıktan sonra uysal denilebilecek bir döneme girerler ki bu sürede avlarını sindirirler. Uysalken başkalarının görmezden geleceği yerlerde saklanırlar.

Ejderhaların Düşmanları. Artık unutulmuş olan çok eski zamanlarda devler ve ejderhalar sonu gelmez görünen bir savaşa tutuşmuştu. Fırtına devleri, ejderhalara karşı bir silah olarak ilk behirleri yarattılar. Bundan dolayı behirler, ejderha türüne karşı doğal bir nefrete sahiptir.

Bir behir, bir ejderhanın yaşadığı bilinen bir yere asla in yapmaz. Eğer bir ejderha, bir behirin ininin onlarca kilometre yakınına kendi inini yapmaya çalışırsa behir o ejderhayı ya öldürmeye ya da kaçırmaya çalışır. Sadece ejderhanın savaşılamayacak kadar güçlü olduğunun ortaya çıkması üzerine behir geri çekilir ve çok uzak bir yerde kendine yeni bir in arar.

Bayköçüler

Bir bayköçüye atılacak tek bir bakış onun iğrenç, bozuk olduğunu ve bu dünyaya ait olmadığını anlamak için yeterlidir. Saldırgan, nefret dolu ve açgözlü olan bu sapınçlar kendilerini diğer tüm yaratıklardan üstün görür, onlarla istedikleri gibi oynar veya yok ederler.

Bir bayköçünün küremsi bedeni her zaman havada durur. Büyük, pörtlek gözü; geniş, dişli bir ağızın üzerinde yer alır. Bedenini çevreleyen uzantıların ucundaki küçük gözleri de düşmanlarının nerede olduğunu takip eder. Bir bayköçü uyuduğunda ana gözünü kapatır ama diğer ufak gözlerini açık ve tetikte bırakır.

Yabancı Düşmanı Yalnızlar. Bayköçülerin etrafı düşmanlarla çevrilidir. Ya da daha doğrusu bayköçüler böyle olduğuna inanırlar. Sahip oldukları zekâ ve büyü güçleri nedeniyle diğer yaratıkların onlardan nefret ettiğini düşünürler. Kaba ve mide bulandırıcı olarak gördükleri diğer zayıf yaratıkların bile buna inandığına emindirler. Bayköçüler etraflarında hiç kimse yokken bile başka yaratıkların kendilerine karşı planlar kurduğundan şüphelenirler.

Bir bayköçünün diğer yaratıklara karşı beslediği küçümseme diğer bayköçüleri de kapsar. Her bayköçü kendi biçiminin en uygun biçim olduğuna ve bu biçimden sapmanın, kendi ırklarının saflığına zarar vereceğine inanırlar. Bayköçülerin fiziksel biçimleri çok çeşitlidir. Bu durum da kendi aralarındaki çatışmaları kaçınılmaz kılar. Bazı bayköçüler üst üste binen, kabuğumsu zırhlara sahipken başkalarının kusursuz, kaygan bir derisi olur. Bazılarının göz sapları yılan veya dokunaç gibiyken başkalarının göz saplarının kabuklu deniz hayvanlarına benzeyen eklemleri olur. Derilerindeki ufak ton değişikliği bile iki bayköçünün yaşam boyu düşman olması için yeterlidir.

Göz Tiranı. Bazı bayköçüler yabancı düşmanlıklarını korkunç bir despotluk kurmak için kullanabilirler. Yalnız başlarına, herkesten uzakta yaşamaktansa adını hak eden göz tiranları diğer yaratıkları köleleştirir, geniş imparatorluklar kurar ve yönetirler. Bir göz tiranı bazen büyük bir şehrin içinde veya altında kendine bir hâkimiyet alanı kurar, efendisinin adına çalışan casuslardan kurulu bir şebekeyi idare eder.

Yabancı İnler. Başkalarıyla paylaşmayı reddettikleri için çoğu bayköçü planlar yapmak için soğuk tepelere, terk edilmiş harabelere ve derin mağaralara yerleşir. Bir bayköçünün ini, gözünün ayrıştıran ışınıyla yok edilerek oluşturulmuş; birbiri üzerinde yer alan odalar dikey tünellerle birbirine bağlanmıştır. Böyle bir yer bayköçüye rahatlıkla hareket etme imkânı verirken davetsiz misafirlerin de gizlice gelmesini engeller. Bu davetsiz misafirler bir şekilde bayköçünün inine girmeyi başarsalar da tavanların yüksekliği bayköçünün kolayca havaya yükselmesini ve böylece yerdeki düşmanlarını kolayca kaçırmasını sağlar.

Yaratıcısı kadar bu dünyaya yabancı olan bayköçü ini odaları, bu yaratığın kibrini yansıtır niteliktedir. Odalarını dehşet içindeki son anlarında donup kalmış, taş kesilmiş maceracıların heykelleri, diğer bayköçülerin parçaları ve güçlü düşmanlarından aldığı büyülü nesneler de dâhil olmak üzere yaptığı savaşlarda kazandığı zafer nişanlarıyla süslerler.

Bayköçü İni

Bir bayköçünün ininin merkezinde genellikle büyük, geniş, yüksek tavanlı bir mağara bulunur ki bu bayköçüye, düşmanlarının yakın dövüş silahları menziline girmeden uzaktan saldırmasına imkân tanır. İninde karşılaşılan bir bayköçünün zorluk derecesi 14 (11.500 DP)'tür.

İN EYLEMLERİ

Bayköçü, ininin içinde savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüyü harekete geçirebilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) bayköçü aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Bayköçüden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan 20 metrekarelik alan yapışkan bır hale gelir; bu alan bır sonrakı turun aynı savaş sırasına (20) kadar zorlu arazi olur.
- Bayköçüden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan duvarlardan, bir sonraki turun aynı savaş sırasına (20) kadar yakalayan uzantılar çıkar. Bayköçünün seçeceği ve böyle bir duvardan en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanmalıdır. Yakalandıktan sonra kurtulmak için başarılı bir GS 15 Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontörlü yapılmalıdır.
- Bayköçüden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan katı bir yüzey üzerinde bir göz açılır. Bayköçüye ait ışınlardan rastgele bir tanesi bu gözden çıkar ve bayköçünün seçeceği ve görebildiği bir hedefi hedef alır. Bunun ardından göz kapanır.

Bayköçü hepsini kullanıncaya kadar bir etkiyi tekrar kullanamaz ve aynı etkiyi arka arkaya iki turda kullanamaz.

BÖLGESEL ETKİLER

Bir bayköçünün inine ev sahipliğı yapan bir bölge, bu yaratığın doğa dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelir. Bu durum da aşağıdaki etkilerden birini veya birden fazlasını yaratır:

- Bayköçünün ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta bulunan yaratıklar bazen öyle olmadığı halde birileri tarafından gözleniyormuş gibi hissederler.
- Bayköçü uyuduğunda, ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta olmak şartıyla, gerçeklikte küçük yırtılmalar meydana gelir ve bunlar 24 saat sonra ortadan kaybolur. Mağara duvarlarındaki işaretler hafifçe değişebilir, daha önce orada yokken ortaya garip, küçük bir eşya çıkabilir, bir heykeli zararsız bir sümük tabakası kaplayabilir vs. Bu etkiler sadece büyüsüz, normal yüzeylerde oluşur. Bu etkılerden sadece kimsenin taşımadığı büyüsüz nesneler etkilenir.

Eğer bayköçü ölürse bu etkiler de 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.

ÖLÜM TİRANI

Ender durumlarda bir bayköçünün zihni normalde içinde bulunduğu delilikten sıyrılır, uzaklara gider; ölümün ötesinde var olan bir gerçekliği hayal eder. Bu hayaller gerçeklığe tutunduğunda bu bayköçü dönüşüm geçirebilir, vücudunun organik kısmı değişerek geride bir ölüm tiranı bırakabilir. Bu canavar, yaşamdayken sahip olduğu kıvrak kurnazlığı ve büyünün çoğunu korur ama hortlaklığın gücüyle yaşamaktadır.

Bir ölüm tiranı, artık boş haldeki göz çukurunda bulunan parlak, kırmızı bir noktasıyla beraber devasa, çıplak bir kurukafa olarak görünür. Göz sapları çürüyüp kuruduğu için onların yerine ortaya çıkan on hayaletimsi göz, canavarın etrafında uçuşur ve her yönü kontrol altında tutarlar.

Ölümcül Despot. Bayköçüyken yaptıkları gibi ölüm tiranları da diğer yaratıkları küçük görürler. Bir bayköçünün ana gözünü kullanarak büyü gücünü etkisiz hale getirmesi ölüm tiranlarında çok daha kötü bir hal almıştır: Eski k ölelerini ve düşmanlarını hortlak hizmetkârlar haline getirebilirler.

Ölüm tiranları tarafından yaratılan zombiler istenildiği gibi kullanılabilir veya harcanabilir. Ölüm tiranının ininin girişini koruyabilir veya ganimetlerin başında bekçilik yapabilirler. Tuzaklar için yem veya gözden çıkarılan asker olabilen zombiler, ölüm tiranları düşmanlarını yok etmek için elverişli bir yere ilerlerken o düşmanları meşgul ederler.

Ölü Ordular. Hortlaklığı kucaklayan bir ölüm tiranı kendi başına bir yok etme makinesidir. Güç ve güvenlik açlığıyla güdülenen bu hortlaklar insanımsı yerleşimlerine ilerler, karşısına çıkan her yaratığı yok etmek için göz ışınlarını kullanır ve sonra da hortlaklardan oluşan bir ordu kurarlar. Eğer etkisiz hale getirilmezse bir ölüm tiranı bir şehrin nüfusunu birkaç hafta içinde yok edebilir, bunun ardından hortlak gözünü daha büyük fetihlere diker. Her düşen yerleşimle ölüm tiranının zombi güçleri muazzam sayıda artar.

Hortlak Doğası. Ölüm tiranının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

ÖLÜM TİRANI İNİ

Bir ölüm tiranının ini genellikle bayköçüyken sahip olduğu inin olduğu yerdedir. Ama ölüm ve çürümeye dair çok daha fazla süsle kaplıdır. İninde karşılaşılan bir ölüm tiranının zorluk derecesi 15 (13.000 DP)'tir.

İN EYLEMLERİ

Ölüm tiranı, ininin içinde savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüyü harekete geçirebilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ölüm tiranı aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ölüm tiranından en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan 20 metreküplük alan hayaletimsi gözler ve dokunaçlarla dolar. Ölüm tiranı hariç olmak üzere diğer yaratıklar için bu alan bir sonraki turun aynı savaş sırasına (20) kadar hafif engelli ve zorlu arazidir.
- Duvarlar, bir sonraki turdan sonraki turun aynı savaş sırasına (20) kadar hayaletimsi uzuvlar çıkarırlar. Aral Âlem'dekiler de dâhil olmak üzere ölüm tiranına düşman olan ve sırasına bir duvardan en fazla 4 metre uzaklıkta başlayan her yaratık başarılı bir GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanmalıdır. Yakalandıktan sonra kurtulmak için başarılı bir GS 17 Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontörlü yapılmalıdır.
- Ölüm tiranından en fazla 20 metre uzaklıkta bulunan herhangi bir alanda (havada vs.) hayaletimsi bir göz açılır. Ölüm tiranına ait ışınlardan rastgele bir tanesi bu gözden çıkar ve ölüm tiranının seçeceği ve görebildiği bir hedefi hedef alır. Bu göz aral kaynak olarak değerlendirilir. Bunun ardından göz kapanır.

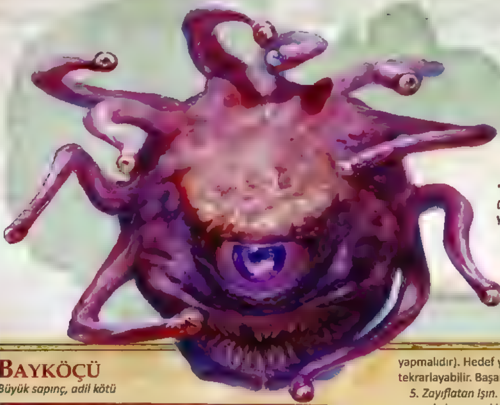
Ölüm tiranı hepsini kullanıncaya kadar bir etkiyi tekrar kullanamaz ve aynı etkiyi arka arkaya kullanamaz.

BÖLGESEL ETKİLER

Bir ölüm tiranının inine ev sahipliği yapan bir bölge bu yaratığın doğa dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelir. Bu durum da aşağıdaki etkilerden birini veya birden fazlasını yaratır:

- Ölüm tiranının ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta bulunan yaratıklar bazen öyle olmadığı halde birileri tarafından gözleniyormuş gibi hisseder.
- Tirana düşman olan ve onun varlığından haberdar olan bir yaratık, ölüm tiranının ininden en fazla 2 kilometre uzaklıktaki bir yerde bir uzun mola tamamlarsa, o yaratık için bir z20 at. 10 veya daha düşük bir sayı gelirse bu yaratık tiranın göz ışınlarından rastgele bir tanesinin hedefi olur.

Eğer ölüm tiranı ölürse bu etkiler de 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.



"HER BAYKÖÇÜ KENDİSİNİ, EN ÜSTÜN YÜCE VARLIK OLARAK GÖRÜR VE KORKTUĞU TEK ŞEY BUNUN YANLIŞ OLMASIDIR."

—VALKARA DEMİRTEPE, CÜCE BİLGE

Bayköçü

Büyük sapınç, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 180 (19z10 + 76)
Hızı 0 m., uçma 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +8, Bil +7, Kar +8
Beceriler Algı +12
Durum Bağışıklıkları yere düşme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 22
Diller Zihince, Karanlıkaltıca
Zorluk 13 (10.000 DP)

Zıtbüyü Konisi. Bayköçünün ana gözü, *zıtbüyü alanı* büyüsünde olduğu gibi 60 metrelik konik bir zıtbüyü alanı yaratır. Her kendi sırasının başında bayköçü bu koninin nereye yöneleceğine ve faal olup olmayacağına karar verir. Bu alan bayköçünün kendi göz ışınlarının aleyhine çalışır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (4z6) delici zarar.

Göz Işınları. Bayköçü görebildiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir veya iki veya üç hedefi seçerek onlara karşı rastgele (hepsi farklı olana kadar zarı tekrar at) büyüsel üç göz ışını kullanır:

1. Tılsımlayan Işın. Hedef yaratık GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bayköçü tarafından ya 1 dakika boyunca ya da bayköçü ona zarar verinceye kadar tılsımlanmalıdır.

2. Felç Eden Işın. Hedef yaratık GS 16 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. Korkutan Işın. Hedef yaratık GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

4. Yavaşlatan Işın. Hedef yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde hedefin hızı 1 dakika boyunca yarıya inmelidir. Buna ek olarak hedef yaratık tepkilerini kullanamaz ve ya bir eylemini ya da bir bonus eylemini kullanabilir, ikisini birden kullanamaz (tek bir eylem ya da tek bir bonus eylem arasında seçim yapmalıdır). Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

5. Zayıflatan Işın. Hedef yaratık GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (8z8) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

6. Telekinezi Işını. Hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bayköçü tarafından bayköçünün istediği yönde 12 metre ilerlemelidir. Hedef yaratık bayköçünün bir sonraki sırasının başına veya bayköçünün durumu güçsüz oluncaya değin ışının telekinetik tutuşu nedeniyle kısıtlanmıştır.

Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan ve 140 kilogramdan daha ağır olmayan bir nesneyse bayköçünün istediği yönde 12 metre ilerler. Bayköçü bu ışınıyla ince ışçılık yapabilir; basit bir aleti kullanabilir, bir kapıyı veya sandığı açabilir.

7. Uyutan Işın. Hedef yaratık başarılı bır GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da uykuya dalıp 1 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Hedef, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini, hedef yaratığı uyandırmak için kullanırsa uyanır. Bu ışının yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

8. Taşlaştıran Işın. Hedef yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde hedef taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa hedef, *büyük onama* büyüsü veya başka bir büyü tarafından iyileştirilip, serbest bırakılıncaya değin taşlaşır.

9. Ayrıştıran Işın. Eğer hedef bir yaratıksa GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (10z8) büyü gücü zararı almalıdır. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse hedef yaratığın bedeni gri bir kül ve toz yığınına döner.

Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsüz bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa bu ışın, hedefin 4 metreküplük bölümünü toz yığını haline getirir.

10. Ölüm Işını. Hedef yaratık başarılı bir GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 55 (10z10) çürütücü zarar almalıdır. Bu ışın hedefi 0 can puanına düşürürse hedef ölür.

Efsanevi Eylemler

Bayköçü, aşağıdaki Göz Işını seçeneği ile 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Bayköçü, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Göz Işını. Bayköçü rastgele bir göz ışını kullanır.

"TAVANDAKİ KARA BİR YARIKTAN MİNİK IŞIKLAR KALABALIĞI AŞAĞI İNDİ. BU KÜÇÜK TANELER, ALTLARINDA HAVADA ASILI DURAN BÜYÜK, BİZE YABANCI KAFATASINI GARİP, ÜRPERTİCİ BİR IŞIKLA AYDINLATIYORLARDI."
—JASTUS BOŞTÜYKALEM'İN DAĞALTI'NA YAPTIKLARI İLK KEŞİF GEZİSİNDE TUTTUĞU GÜNLÜĞÜNDEN

Ölüm Tiranı

Büyük hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 187 (25z10 + 50)
Hızı 0 m., uçma 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Güç +5, Bün +7, Zek +9, Bil +7, Kar +9
Beceriler Algı +12
Zarar Bağışıklıkları zehirlenme
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme
Duyular karagörü 48 m., edılgen Algı 22
Diller Zihince, Karanlıkaltıca
Zorluk 14 (11.500 DP)

Kara Güç Konisi. Ölüm tiranının ana gözü görünmez, büyülü 60 metrelik konik bir olumsuz (negatif) güç alanı yaratır. Her kendi sırasının başında ölüm tiranı bu koninin nereye yöneleceğine ve faal olup olmayacağına karar verir.

Bu alandaki hiçbir yaratık can puanı kazanamaz. Bu alanda ölen bir insanımsı ölüm tiranının kumandası altındaki bir zombi haline gelir. Ölü insanımsı, bedeni tamamen yok olmamış olması şartıyla, savaş sırasını korur ve bir sonraki sırasının başında zombi olarak ayağa kalkar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (4z6) delici zarar.

Göz Işınları. Ölüm tiranı görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir veya iki veya üç hedefi seçerek onlara karşı rastgele (hepsi farklı olana kadar zarı tekrar at) büyüsel üç göz ışını kullanır.

1. Tılsımlayan Işın. Hedef yaratık GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da tiran tarafından ya 1 dakika boyunca ya da tiran ona zarar verinceye kadar tılsımlanmalıdır.

2. Felç Eden Işın. Hedef yaratık GS 17 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. Korkutan Işın. Hedef yaratık GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

4. Yavaşlatan Işın. Hedef yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde hedefin hızı 1 dakika boyunca yarıya inmelidir. Buna ek olarak hedef yaratık tepkilerini kullanamaz ve ya bir eylemini ya da bir bonus eylemini kullanabilir, ikisini birden kullanamaz (tek bir eylem ya da tek bir bonus eylem arasında seçim yapmalıdır). Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

5. Zayıflatan Işın. Hedef yaratık GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (8z8) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

6. Telekinezi Işını. Hedef bir yaratıksa GS 17 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da tiran tarafından tiranın istediği yönde 12 metre ilerlemelidir. Hedef yaratık tiranın bir sonraki sırasının başına veya tiranın durumu güçsüz oluncaya değin ışının telekinetik tutuşu nedeniyle kısıtlanmıştır.

Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan ve 140 kilogramdan daha ağır olmayan bir nesneyse tiranın istediği yönde 12 metre ilerler. Tiran bu ışınıyla ince işçilik yapabilir; basit bir aleti kullanabilir, bir kapıyı veya sandığı açabilir.

7. Uyutan Işın. Hedef yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da uykuya dalıp 1 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Hedef, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini, hedef yaratığı uyandırmak için kullanırsa uyanır. Bu ışının yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

8. Taşlaştıran Işın. Hedef yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde hedef taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa hedef, *büyük onama* büyüsü veya başka bir büyü tarafından iyileştirilip, serbest bırakılıncaya değin taşlaşır.

9. Ayrıştıran Işın. Eğer hedef bir yaratıksa GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (10z8) büyü gücü zararı almalıdır. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse hedef yaratığın bedeni gri bir kül ve toz yığınına döner.

Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsüz bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa bu ışın, hedefin 4 metreküplük bölümünü toz yığını haline getirir.

10. Ölüm Işını. Hedef yaratık başarılı bir GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 55 (10z10) çürütücü zarar almalıdır. Bu ışın hedefi 0 can puanına düşürürse hedef ölür.

Efsanevi Eylemler

Ölüm tiranı, aşağıdaki Göz Işını seçeneği ile 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ölüm tiranı, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Göz Işını. Ölüm tiranı rastgele bir göz ışını kullanır.

Gözcü

Bir gözcü, büyülü bir ayin aracılığıyla başka bir varlık âleminden çağrılan, sıradan bir bayköçüden daha zayıf olan bir bayköçü türüdür. Onu çağırmak için yapılan büyülü ayinde dört bayköçü göz sapı kullanılır. Bundan dolayı bir gözcünün sahip olduğu ufak göz saplarının sayısı dörttür. Ana gözü bir metreden biraz büyük olan gövdesinin tam ortasındayken göz saplarının ikisi bu gövdenin bir tarafında, diğer ikisi de diğer tarafındadır.

Büyülü Korumalar. Çağrılmış bir gözcü, onu çağıran tarafından belirlenen bir yeri veya ganimeti 101 yıl boyunca korur; çağırıcısı tarafından aksi belirtilmediği sürece oraya çağırıcısından başka birilerinin girmesine veya o nesneyi başkalarının kullanmasına izin vermez. Koruması gereken nesne bu süre dolmadan önce çalınırsa veya yok edilirse çağrılan gözcü ortadan kaybolur. Aksi halde görev yerini asla terk etmez.

Deliliğin Alametleri. Konuşabilme yeteneğine sahip olsa da bir gözcü ana olarak telepatik olarak iletişim kurar. Koruma görevinde gayet medenidir, aldığı emirler veya çağırıcısı üzerine açık açık konuşabilir. Bununla beraber onunla yapılacak ufak bir konuşma bile yıllar boyu tek başına kalmaktan kaynaklanan deliliğe dair emareleri ortaya çıkarır. Hayali düşmanlar yaratmış olabilir, kendinden üçüncü şahısta bahsedebilir veya kendi sesini çağırıcısının sesine benzetmeye çalışabilir.

Diğer tüm bayköçüler gibi bir gözcü kendini, kendi türünün en yüce örneği olarak kabul eder ve diğer gözcülere karşı şiddetli bir nefret besler. Eğer iki gözcü birbiriyle karşılaşırsa neredeyse her zaman ölümüne savaşırlar.

Serbest Kalanlar. Bir gözcü görevini yerine getirince istediğini yapabilmesi için serbest kalır. Çoğu daha önceden korudukları yerlerde ikamet etmeye başlar, özellikle çağırıcıları ölmüşse. Gözcünün takip edebileceği bir amaçtan yoksun kalmasıyla, hizmetkârlığında kendini ufak ufak belli eden deliliği onu ele geçirmeye başlar.

Gözcü

Orta sapınç, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 39 (6z8 + 12)
Hızı 0 m., uçma 12 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +6
Durum Bağışıklıkları yere düşme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Zihince, Karanlıkaltıca, telepati 48 m.
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z6 - 1) delici zarar.

Göz Işınları. Gözcu görebildiği ve kendisinden en fazla 36 metre uzaklıkta olan bir veya iki hedefi seçerek onlara karşı rastgele, büyusel iki göz ışını kullanır. Bir sırada sadece bir ışını kullanabilir.

1. Şaşırtan Işın. Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bir sonraki sırasının sonuna kadar tepkilerini kullanamaz hale gelir. Sıra ona geldiğinde (kendi sırasında) hedef yaratık hareket edemez ve erişebileceği bir uzaklıkta bulunan, rastgele belirlenen bir yaratığa karşı eylemini kullanarak bir yakın dövüş silahı saldırısı veya bir mesafeli silah saldırısı yapmalıdır. Eğer hedef yaratık bu saldırıyı yapamazsa hiçbir şey yapmaz.

2. Felç Eden Işın. Hedef yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. Korkutan Işın. Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Eğer gözcü, hedef yaratık tarafından görülebiliyorsa bu kontrolü dezavantajla yapar. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

4. Yaralayan Işın. Hedef yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 16 (3z10) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yemek ve Su Yarat. Gözcü, büyülü olarak kendini 24 saat beslemeye yetecek miktarda yemek ve su yaratabilir.

Tepkiler

Büyü Yansıt. Eğer gözcü bir büyüye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yaparsa veya büyülü saldırı onu ıskalarsa kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği (büyüyu yapan da dâhil olmak üzere)bır yaratığı seçebilir. Yapılan büyü, gözcü yerine seçilen bu yaratığı hedef alır. Eğer büyü bır kurtulma kontrolü yapılmasını gerektiriyorsa seçilen yaratık kendi kurtulma kontrolünü yapar. Eğer büyü bir saldırı büyüsüyse saldırı kontrolü seçilen yaratık için yeniden yapılır.

Küfler

Zekâ ve hareket gücü bahşedilmiş, uyanık bitkiler olan küfler karanlıkla lekelenen toprakların vebası gibidir. Bu karanlığı topraktan içen bir küf, kadim kötülüğün iradesine boyun eğer ve bu kötülüğü elinden geldiğinde yaymaya çalışır.

Gulthias Ağacının Kökleri. Efsaneler, hayatını korkunç büyülere adamış, kendine Gecedişi Kulesi adında iğrenç bir kule inşa eden Gulthias adındaki vampiri anlatırlar. Bu Gulthias bir kahraman, kalbine tahta bir kazık saplayınca ölmüş olsa da kanı kalbine saplanan kazığa bulaşmış ve ona ürkünç bir güç vermiştir. Zaman içinde kazıktan etrafa filizler yayılmış ve ortaya vampirin kötü özüne sahip bir filiz çıkmıştır. Bu filizi aklını kaybetmiş bir meşhininin bulduğu ve büyümesi için yer altındaki bir mağaraya diktiği söylenir. İşte burada, bu filiz Gulthias ağacı olmuş ve küflerin ilk tohumlarını atmıştır.

Kara Fetih. Nerede bir ağaç veya bitki, kara zihin veya güç tarafından kirletilirse orada etrafındaki ormanı işgal etmeyi ve yozlaştırıp, ele geçirmeyi isteyen bir Gulthias ağacı ortaya çıkar. Kötülüğü, kökleri ve toprak aracılığıyla diğer bitkilere yayılır, onları ya yok eder ya da küfe dönüştürür. Bu küfler yayıldıkça sağlıklı bitkileri zehirlerler, onları kökünden söker veya zehirli yaban mersinlerine, zehirli otlara veya buna benzer başka bitkilere dönüştürürler. Küflerin bu işgali herhangı bir toprağı veya ormanı zaman içinde yozlaşmış bir yer haline getirebilir.

Küflerin bulaştığı ormanlarda ağaçlar ve bitkiler olağanüstü bir hızla büyür. Asmalar ve çalılar hızla binalara ve yollara yayılır. Küfler, sakinlerini öldürdükten veya kaçırdıktan sonra tüm bir köyün birkaç gün içinde ortadan kaybolduğu söylenir.

Kötülüğün Kontrolünde. Küfler bağımsız yaratıklardır ama çoğu bir Gulthias ağacının kontrolündedir. Bu Gulthias ağacı genellikle küfleri doğuran bir yaşam gücü veya ruh rolüne sahiptir. Yaratıcılarının eski düşmanlarına saldırarak ya da onun için değerli olan ganimetleri arayarak uzun zaman önce unutulmuş ve kaybolmuş bu kötülüğün mirasını devam ettirirler.

İğne Küf

Bir ormanın gölgesinde, iğne küfleri uzaktan bakıldığında, kamburu çıkmış, ortalığı araştıran bir insanımsı ile karıştırılabilir. Yaklaşınca bu yaratıkların, gövdeleri yoğun çam ağacı iğnelerine benzeyen dikenlerle kaplı, korkunç bitkiler olduğu ortaya çıkar. Bir iğne küfü bu iğneleri fırlatarak saldırır veya zırhı ve deriyi delmesi için kurbanlarının üzerine atlar.

İğne küfleri bir tehdit algıladığında, orman boyunca yayılan ve diğer iğne küflerini harekete geçiren polenler yayarlar. Düşmanlarının nerede olduğunu öğrenen diğer iğne küfleri, köklerini onların kanıyla bulamak için her yönden ilerlemeye başlarlar.

İŞTE KARŞINIZDA VAMPİR GULTHIAS'IN MİRASI; GÖZÜNÜ KAN BÜRÜMÜŞ BİTKİLER.

Dal Küf

Dal küfleri, canlı av bulma imkânı az olduğunda, köklerini toprağa batırırlar. Bu şekildeyken dallı bir çalıyı andırırlar. Hareket etmek için köklerini topraktan çıkardıklarında, dalları bir gövdeye, bir başa ve uzuvlara sahip insanımsıya benzer bir görünüm kazanırlar.

Dal küfleri, su içmeye veya dinlemeye gelen kurbanlarını avlamak için kamp alanlarının ya da su kuyularının yanında köklenir ve beklemeye başlarlar. Genellikle gruplar halinde duran dal küfleri bir bölgenin doğal bitki örtüsüne veya etrafta bulunan çalılara rahatlıkla karışabilirler.

Ne kadar kuru oldukları göz önüne alınırsa ateş karşısında son derece dayanıksızdırlar.

Asma Küf

Sürüngen sarmaşık kütleleri gibi görünen asma küfleri yer altında saklanırlar ve kendilerine çekebilecekleri kurbanlarını beklemeye başlarlar. Etraflarındaki bitkileri hareketlendirerek saldırmadan önce düşmanlarını yakalarlar ve onların kaçmasını engellerler.

Asma küfleri konuşma yeteneği olan yegâne küf türüdür. Hizmet ettiği Gulthias ağacının kötü ruhu ile arasındaki bağlantı sayesinde ölü efendisinin sesine benzer ama çatlak ve kesik bir sesle konuşabilir, kurbanlarıyla alay edebilir veya daha güçlü düşmanlarla pazarlık yapabilir.

İğne Küf

Orta bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisanı anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 6 (2z4 + 1) delici zarar.

İğneler. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 12/24 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z6 + 1) delici zarar.

Dal Küf

Küçük bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 4 (1z6 + 1)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Beceriler Gizlilik +3
Zarar Hassasiyetleri ateş
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisanı anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/8 (25 DP)

Sahte Görünüm. Küf hareketsizken ölü bir çalıdan ayırt edilemez.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar

Asma Küf

Orta bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 26 (4z8 + 8)
Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	8 (−1)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	3 (−4)

Beceriler Gizlilik +1
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sahte Görünüm. Küf hareketsizken ölü bir çalıdan ayırt edilemez.

Eylemler

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) sersemletici zarar ve Büyük veya daha küçük boyutlu bir hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve küf başka bir hedefi boğamaz.

Yakalayan Bitkiler (Yenilenir 5-6). Merkezi küf olan 6 metrelik yarıçapa sahip alanda, ortaya asmalar ve sarmaşıklar çıkar, 1 dakika sonra kuruyup ölürler. Bu süre boyunca bu alan, bitki olmayan yaratıklar için zorlu arazidir. Buna ek olarak asmalar ve sarmaşıklar çıktığında bu alan içinde bulunan ve küfün seçeceği her yaratık başarılı bir GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu kısıtlanmalıdır. Bir yaratık eylemini kullanarak GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapabilir, başarılı olması halinde kendini veya yakalanmış başka bir yaratığı kurtarabilir.

Öcüayılar

Öcüayılar savaşmak ve kargaşa çıkarmak için doğmuştur. Yağma yaparak ve avlanarak hayatta kalan bu yaratıklar zayıflara patronluk taslar ama aynı şeyin kendilerine yapılmasından nefret ederler. Bununla beraber katliama duydukları sevgi nedeniyle işin sonunda kan ve ganimet varsa güçlü efendiler için savaşmaktan çekinmezler.

Obotumsular. Öcüayılar genellikle kuzenleri olan kocobotlar ve obotlarla beraber bulunurlar. Karşılarına çıkan obotları köle yaparlar. İzcilik ve saldırı askerliği yapmaları karşılığında kocobotlardan da zorla altın ve yemek alırlar. İstedikleri ödemeler yapılsa bile öcüayılar güvenilmez müttefiklerdir. Öcüayılar bir kabilenin kaynaklarını tüketmeye ne kadar meyilli olurlarsa olsunlar obotlar ve kocobotlar onların işe yarar bir güç olduğunu bilmektedirler.

Hruggek'in Takipçileri. Öcüayılar, Sonsuz Savaş Âlemleri'nin Ölüm'ü âleminde ikamet eden düşük seviyeli bir ilah olan Hruggek'e inanırlar. Obotumsu akrabalarının yokluğunda, en vahşi üyelerinin liderliğinde, birbirine çok bağlı olmayan baskın çeteleri oluştururlar. Öcüayılar, öldüklerinde ruhlarının Hruggek'in tarafında savaşmak için bir şansa sahip olduğuna inanırlar. Mümkün olduğunca çok düşmanı öldürerek kendilerini kanıtlamaya çalışırlar.

Rüşvetçi Baskıncılar. Göz korkutan yapılarına rağmen öcüayılar büyük bir sessizlik içinde hareket edebilirler. Düşmanları kalabalıksa tuzak kurmaya, baskın yapmaya meyillidirler. Yemekleri, içecekleri ve ganimetleri verildiği sürece güvenilir paralı askerdirler ama bir öcüayı kendi hayatı söz konusuysa daha önce verdiği tüm sözleri ve bağları unutur. Geri kalanları kaçıp kurtulabilsin diye yaralı bir öcüayı rahatlıkla geride bırakılabilir. Sonrasında bu öcüayı hayatını kurtaracaksa kendine ihanet edenleri cezalandırmak için düşmanlarıyla işbirliği yapabilir.

Öcüayı

Orta insanımsı (obotumsu), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (post zırh, kalkan)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Beceriler Gizlilik +6, Hayatta Kalma +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1 (200 DP)

Kaba Kuvvet. Öcüayı bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dâhildir).

Baskın. Öcüayı bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 7 (2z6) zarar alır.

Eylemler

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z8 + 2) delici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet.* Yakın dövüş silahı olarak kullanıldıysa 9 (2z6 + 2) delici zarar veya mesafeli silah olarak kullanıldıysa 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Baş Öcüayı

Orta insanımsı (obotumsu), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (örme zırh, kalkan)
Can Puanı 65 (10z8 + 20)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Beceriler Korkutma +2, Gizlilik +6, Hayatta Kalma +3
Duyular karagörü 24 m , edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 3 (700 DP)

Kaba Kuvvet. Öcüayı bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dâhildir).

Hruggek Yürekli. Öcüayının afallamaya, felç olmaya, korkmaya, tılsımlanmaya, uyutulmaya veya zehirlenmeye karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Baskın. Öcüayı bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 7 (2z6) zarar alır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Öcüayı iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) delici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* Yakın dövüş silahı olarak kullanıldıysa 10 (2z6 + 3) delici zarar veya mesafeli silah olarak kullanıldıysa 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Marmi

Marmi, içinde yaşadığı yeri korkuya boğan devasa bir avcıdır. "Karasal köpekbalığı" da denilen bir marmi yemek için yaşar. Hiddetli ve açgözlü olan marmiler hiçbir yaratıktan korkmazlar ve karşı tarafın sayısına veya gücüne bakmadan saldırırlar.

Yer Altı Avcıları. Marmiler avlanırken güçlü pençelerini kullanarak yer altında tüneller açarlar. Engelleri önemsemeden ağaçları köklerinden devirir, gevşek topraklarda heyelanlara neden olur ve arkalarında çukurlar bırakırlar. Zemin ve topraktaki titreşimler bir marmiye etrafında hareketlilik olduğunu haber verdiğinde, ağzını ardına kadar açmış şekilde kendini bir anda yüzeye çıkartır ve saldırmaya başlar.

Gezgin Canavarlar. Bir marmi ılıman topraklarda dolaşır, karşısına çıkan tüm hayvanları ve insanımsıları yiyerek beslenir. Bu yaratıklar cüce ve elf etini hiç sevmez ama genellikle onların ne olduğunu ancak onları öldürdükten sonra fark ederler. En çok buçukluk etini severler ve açık arazide buçukluk kalabalığıyla karşılaşmaktan başka hiçbir şey onları bu kadar mutlu edemez.

Bir marminin yuvası veya ini yoktur, kendine elli kilometre genişliğinde bir av alanı belirler ve burada dolanır durur. Böyle bir alan belirlemekteki tek ölçütü yiyeceğin olup olmamasıdır ve yenebilecek her şeyi yediğinde bu alandan ayrılır ve kendine başka bir yer belirler. Genellikle insanımsı yerleşimlerini hedef alırlar, orada yaşayanlar kaçana veya hepsi ölene değin onları avlarlar.

Tüm yaratıklar marmilerden uzak dururlar. Çünkü bir marmi hareket eden her şeyi yemek olarak görür – diğer avcıları ve marmileri bile. Marmiler sadece çiftleşmek için bir araya gelirler. Bu da genellikle erkek marminin ölmesi ve yenmesiyle sona eren, pençelerin kana bulandığı bir savaşı andırır.

Arkışlı Yaratım. Bazı bilginler marmilerin, kapan kaplumbağaları ile armadilloları biraz zebani kanı kullanarak birleştiren deli bir sihirbazın deneyinin sonucu olduğuna inanırlar. Bazı zamanlar marmilerin soyunun tükendiğine inanılmıştır. Ama hiç görünmeden geçen yılların ardından bu yaratıklar tekrar ortaya çıkmıştır. Marmi yavrularına neredeyse hiç rastlanılmadığı için bazı bilginler onların gizli çiftleşme yerlerine sahip olduğundan şüphelenmektedir. Onlara göre marmi yetişkinleri buradan dünyaya yayılmaktadır.

Marmi

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 94 (9z10 + 45)
Hızı 16 m., kazma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Beceriler Algı +6
Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 16
Diller -----
Zorluk 5 (1.800 DP)

Durarak Uzun Atlama. Koşarak başlasın veya başlamasın, marminin ileriye doğru uzun atlaması 12 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 6 metredir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 30 (4z10 + 4) delici zarar.

Ölümcül Atlama. Marmi, hareketinin (yürüyüşünün) parçası olarak en az 6 metre atlarsa bu eylemini bir veya birden fazla yaratığı içinde barındıran bir alana, ayakları üzerine inmek için kullanabilir. Bu alandaki her bir yaratığın başarılı bir GS 16 Güç veya Çeviklik (hedef seçer) kurtulma kontrolü yapması ya da yere devrilmesi ve 14 (3z6 + 4) sersemletici zarara ek olarak 14 (3z6 + 4) kesici zarar alması gerekir. Kurtulma kontrolünde başarılı olunması halinde hedef yaratık verilen zararın sadece yarısını alır, yere düşmez ve kendi seçeceği, boş olan bir alana doğru, marmiden 2 metre geri itilir. Eğer bu mesafe içinde gidebileceği bir yer yoksa hedef yaratık, marminin kapladığı alan içinde yere düşer.

Kababaş

Kababaş için hayat kirli, acımasız ve ıslaktır. Bu kurbağa başlı yüzergezer insanımsılar sürekli nemli kalmak zorundadır. Bundan dolayı yağmur ormanlarında, bataklıklarda ve nemli mağaralarda yaşarlar. Her zaman aç ve gayet kötü olan kababaşlar mümkün olduğunda düşmanlarını, sayılarının çokluğunu kullanarak alt ederler ama daha kolay av için ciddi tehditlerden arkalarına bakmadan kaçarlar.

Kababaşların, etraflarına uyum sağlamasına izin veren grinin, yeşilin ve kahverenginin tonlarına sahip yeşil, gri ve benekli sarı derileri vardır. Basit zırhlar giyer basit silahlar kullanırlar ve fazla yaklaşan düşmanlarını güçlü bir şekilde ısırabilirler.

İğrenç Aristokrasi. Kababaşlar kendilerini bataklıkların haklı sahipleri ve yöneticileri olarak görürler. Birbirleri -yani kendi kendini çamurun efendisi ilan etmiş liderlerinin kaprislerine ve isteklerine boyun eğenler- ve dışarıdan gelenlerle ilgilenirken bir tür adab-ı muaşerete uyarlar. Kababaşlar kendilerini kulağa büyük gelen içi boş, uzun unvanlarla tanıtır, üstlerinin önünde yerlere kadar eğilir, kendini küçük düşürmek için elinden geleni yapar ve onların gözüne girmek için sonu gelmez bir mücadeleye tutuşurlar.

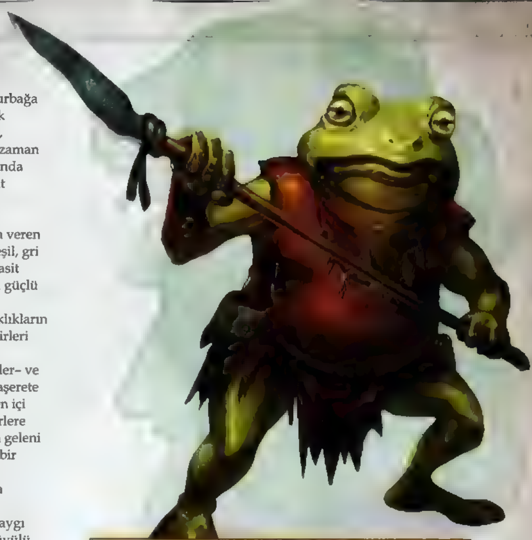
Bir kababaşın yükselmesi için iki yolu vardır. Ya rakibini öldürür ki bu durumda işlediği suçu gizli tutmanın bir yolunu bulmalıdır ya da efendisine saygı göstergesi olarak sunabileceği bir ganimet veya büyülü bir nesne ele geçirmelidir. Rakiplerini öldüren bir kababaş büyük ihtimalle idam edilir. Bundan dolayı efendilerini etkilemek ve onun gözüne girmek için kervanları ve yerleşimleri yağmalamak kababaşlar arasında daha yaygındır. Kaçınılmaz olarak ele geçirilen ve hediye edilen bu nesneler hor kullanma ve ihmal yüzünden parça parça olup eskir. Bir hediye albenisini kaybettiğinde, kababaş efendisi tebaasından haraç ve övgü ifadesi olarak yeni hediyeler ister.

Asi Diplomasi. Kababaşlar, kendi bölgelerine izinsiz girenlere üstünlük taslamaktan daha çok hiçbir şeyi sevmezler. Savaşçıları bu kimseleri kolayca öldürmekten ziyade yakalamayı tercih ederler.

Yakalanan mahkûmlar kralın ya da kraliçenin -yani aşırı büyük, şişman, obez bir kababaşın- önüne getirilir ve merhamet için yalvarmaya zorlanır. Rüşvet, ganimet veya pohpohlayıcı sözler, mahkûmların kurtulması için genellikle yeterli olur. Ama bundan önce bu kababaş lideri "misafirlerini" ganimeti, egemenlik diyarı vs. ile etkilemek için her şeyi yapar. Derin bir aşağılık kompleksine sahip olan kababaş efendileri kendilerini krallar ve kraliçeler olarak görür ama dışarıdan gelenlerin korkusu ve saygısını her şeyden çok ister.

Yüzergezer Müttefikler. Kababaşlar, kurbağa gibi vıraklayarak çok uzak mesafelerden iletişim kurmalarını sağlayan bir dil konuşurlar. Topraklarına izinsiz gelenlerin veya başka olayların haberleri bu iletişim sistemi ile kısa zamanda bataklığın tümüne yayılır.

Bu dilin basit ifadeleri, kurbağa gibi hayvangiller tarafından anlaşılabilir. Kababaşlar bu yetenekleri sayesinde dev kara kurbağaları ve dev kurbağalar ile aralarında güçlü bağlar kurar, onları muhafız ve avcı olarak hizmet etmeye ikna ederler. Büyük cüsselileri genellikle binek olarak iş görür. Kurbağaların yaratıkları bir bütün olarak yutma yetenekleri, bir kababaş av grubuna yakaladıkları avları bütün olarak köylerine getirme imkânı verir.



Kababaş

Orta insanımsı (kababaş), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (post zırh, kalkan)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Beceriler Gızlilik +3
Duyular edilgen Algı 10
Diller Kababaşça
Zorluk 1/4 (50 DP)

Yüzergezer. Kababaş havayı ve suyu soluyabilir

Kurbağa ve Kara Kurbağalarıyla Konuşma. Kababaş, Kababaşça konuştuğunda kurbağalara ve kara kurbağalarına basit fikirleri anlatarak iletişim kurabilir

Bataklık Kamuflajı. Kababaşın, bataklık arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrolünde avantajı vardır.

Durarak Uzun Atlama. Koşarak başlasın veya başlamasın, kababaşın ileriye doğru uzun atlaması 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 4 metredir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kababaş iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar: Biri ısırığıyla ve biri mızrağıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

"ANALARININ RAHMİNDEN ÇOKLUEVRENE KÖTÜLÜK SAÇMAK İÇİN SÜRÜNEREK ÇIKMIŞLAR. BUNDA SEVMEYECEK NE VAR?"
—BABA YAGA

Karaçor

Bir karaçor, bir bukun (genellikle bir albastı veya karabstı) ve bir insanımsının (genellikle bir insan) birleşmesinin ürünüdür. Karaçorlar, hem annenin hem de babanın özelliklerini taşırlar ama boynuzları, deriden kanatları ve sinirli kuyrukları bu dünyaya ait olmayan ebeveynlerinin bir işaretidir.

Kötülük İçin Doğanlar. Karaçorlar, kötülükleri ve sapkınlıkları en inançlı ölümlü anne veya babayı bile korkuya düşüren gaddar yetişkinler haline gelirler. Gençken bile ölümlüler üzerindeki üstün konumlarının farkındadırlar. Kasabalar ve şehirlerde darbeler düzenleyebilir, kendine hizmet etmesi için insanımsıları ve daha düşük seviyedeki şeytanları bir araya getirebilirler.

Gücün Piyonları. Bir karaçor, buk ebeveynine sadece ona imrendiği ve ondan korktuğu için hizmet etmek zorunda kalmaz ayrıca bir gün o makama kendi geleceği için, deneyim kazanmak istediği için de ona hizmet eder. Dokuz Cehennem'de yetişen karaçorlar asker, elçi ve büyük şeytanların refakatçileri olarak hizmet ederler. Dipsiz Çukurlar'da bir karaçorun sahip olduğu güç, kuvveti ve irade gücüyle kazandığı otorite kadardır.

Graz'zt'ın Tohumları. Zebani efendisi Graz'zt, buklarla anlaşma yapan insanımsılarla üremeyi sever ve bunu teşvik eder. Çokluevren boyunca kaos tohumları ekmesinde ona yardımcı olan pek çok karaçora babalık yapmıştır. Bu karaçorlar, kömür karası derileri, ikiye ayrık toynakları, altı parmaklı elleri ve dünya dışı güzellikleriyle kolayca ayırt edilirler.

Karaçor

Orta buk, herhangi bir kötü bakış açısı

Zırh Seviyesi 19 (pullu zırh)
Can Puanı 82 (11z8 + 33)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +7, Bün +6, Zek +5, Kar +6
Beceriler Aldatma +6, Korkutma +6, Algı +4, Gizlilik +7
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım, zehir; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 14
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca
Zorluk 5 (1.800 DP)

Bukumsu İhsan. Karaçorun ZS'si Karizma bonusunu içerir.

Doğal Büyüyapımı. Karaçorun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Karaçor, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

3/gün: *büyüyü tespit et, emir, kendini değiştir*
1/gün: *âlem geçişi* (sadece kendine)

Eylemler

Çoklusaldırı. Karaçor ya iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar ya da Ateş Işını'nı iki defa kullanır.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 8 (1z8 + 4) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

Ateş Işını. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 48 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı.

Bukumsu Tılsım. Karaçorun görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir insanımsı başarılı bir GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 gün boyunca büyülü olarak tılsımlanmalıdır. Tılsımlanan hedef karaçorun sözel emirlerine itaat eder. Eğer hedef karaçordan veya başka bir yaratıktan zarar alırsa veya karaçordan, intihar etmesiyle (yani hedefin kendini öldürmesine neden olacak) sonuçlanacak bir emir alırsa kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa veya hedef için bu etki sona erdiyse bu yaratık karaçorun Bukumsu Tılsım özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

Leş Böceği

Leş böcekleri ölülerin çürümüş etlerini yer ve geride kalan yağlı kemiklerini yalayıp yutarlar. Kendi bölgelerine giren veya ziyafetlerini bölen her türlü yaratığa gözü kara bir şekilde saldırırlar.

Leş Yiyenler. Bir leş böceği ölümün kokusunu takip ederek yemeğine ulaşır ama diğer leşçilerle yarışmaz. Bundan dolayı bu iğrenç yaratıklar ölümün bol olduğu veya diğer leş böceklerinin kolay hareket edemediği yerlerde yatıp beklerler. Mağaralar, lağımlar, zindanlar ve ağaçlık bataklıklar en sevdikleri yerler arasında başta gelse de savaş alanları ve mezarlıklarda da görülebilirler.

Bir leş böceği avlanmaktan başka bir şey yapmaz. Dokunaçları kan veya çürüme kokusunu yakalamak için havayı döver. Tünellerde veya harabelerde genellikle tavanlarda hareket ederler. Böylece sızıklarla, çüptaplarla ve karanlıkta yaşayan başkalarıyla karşılaşmaktan kaçınmış olurlar. Yukarı bakmayan avları da böylece yakalarlar.

Sabırlı Avcılar. İster yer altında ister yer üstünde olsun ışık muhtemel yemeğe işaret edebilir. Bir leş böceği saatler boyunca bir ışık kaynağını takip eder ve böylece kan kokusunu almayı umar. Büyük boyutlarına rağmen avları onların bulsun diye kör köşelerde kolaylıkla tuzak kurup bekleyebilirler.

Muhtemel avlar veya davetsiz misafirlerle karşılaştıklarında zehirlerinin işini yapmasını sağlarlar. Kurbanları bir kez zehirden dolayı kaskatı kesildiğinde onu dokunaçlarıyla tutup, güven içinde öldürebilecekleri yüksekte veya uzakta bir yere götürürler. Bunun ardından yemekleri olgunlaşırken, yani ölüp çürürken av aramaya geri dönerler.

Leş Böceği

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 51 (6z10 + 18)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (−5)	12 (+1)	5 (−3)

Beceriler Algı +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 13
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Güçlü Koklama. Leş böceğinin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Örümcek Ayağı. Leş böceği, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Leş böceği iki saldırı yapar: Biri dokunaçlarıyla ve diğeri de ısırığıyla.

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) zehir zararı ve hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme sona erinceye değin hedefin durumu felç olmuştur. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar.

İNSAT

Büyük canavarımsı, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Atletizm +6, Algı +3, Hayatta Kalma +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller Elfçe, Perice
Zorluk 2 (450 DP)

Hücum. Eğer insat, bir hedefe doğru dümdüz, en az 12 metre ilerler ve bunun ardından hedefe aynı sırada (kendi sırasında) bir kargı saldırısı yaparsa hedef fazladan 10 (3z6) delici zarar alır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. İnsat iki saldırı yapar: Biri kargısıyla. Diğer saldırı ya toynaklarıyla ya da iki defa uzun yayla

Kargı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z10 + 4) delici zarar.

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

C

İNSAT

Vahşi doğanın münzevi gezginleri ve kâhinleri olan insatlar çatışmayı sevmezler ama mecbur kalırlarsa korkusuzca savaşırlar. Uçsuz bucaksız yabani doğada dolaşırlar; sınırlardan, kanundan ve diğer yaratıklardan uzak dururlar.

Yaban Göçebeleri. İnsat kabileleri ılıman ve sıcak iklimlerde dolaşırlar. Çünkü böyle yerlerdeki haşin havayla başa çıkmaları için ihtiyaçları olan tek şey hafif kürkler veya yağlanmış derileridir. Ayrıca onlar avcı toplayıcılardır ve nadiren kalacak bir yer inşa ederler. Çadırları hiç kullanmazlar bile.

Geçtikleri yoldan nesiller boyu bir daha geçmemek için kıtaları aşarlar. Bu süreç on yıllar sürer. Bu uzun göç hareketi, geleneksel güzergâhları üzerinde yerleşim kuran başka yaratıklarla karşılaştıklarında çatışmaların çıkmasına neden olabilir.

Çekingen Yerleşimciler. Kabilesine ayak uyduramayan bir insat geride bırakılır. Böyle insatlardan bazıları yabana gitmiş ve bir daha görülmemiştir. Kabilesinin kaybını kaldırabilen insatlar başka ırklar arasında kendine yeni bir yaşam kurabilir. Sınırlardaki yerleşimler, insat komşularının doğa bilgilerine çok değer verirler. Böyle yerleşimlerin çoğu hayatta kalmalarını bir insatın sezgisine ve yeteneğine borçludur.

Çekingen ve içe kapanık doğalarına karşı insatlar, gezilerinde karşılaştıkları elflerle ve diğer iyi kalpli insanımsıların kervanlarıyla ticaret yaparlar. Bir tüccar uzun yolculuk yapacak durumda olmayan yaralı veya yaşı bir insatı, hayatının geri kalanını huzur içinde yaşasın diye bir yerleşime götürebilir.

KİMERA

Kimeralar, ölümlüler Demogorgon'u dünyaya çağırdıktan sonra yaratıldı. Zebanilerin Efendisi, etrafındaki yaratıklardan etkilenmeyince onları korkunç, çok başlı canavarımsılar haline dönüştürdü. Bu hareket ilk kimeraları yarattı.

Zebanilerin kurnazlığına sahip kimeralar bir zebani efendisi Asıl Âlem'e ulaşmayı başarırsa neler olacağının unutulmamasını sağlarlar. Sıradan bir kimeranın alt bedeni büyük bir keçiye, üst bedeni aslana benzer; ejderha kanatlarına benzer, derili kanatları vardır. Bunun yanında bu üç hayvanın başına da sahiptir. Kurbanlarını baskına uğratmayı sever; gökten bir anda dalışa geçer ve yere konmadan önce kurbanını ağzından çıkardığı alevlerle yakıp kül eder.

Çatışan Yaratık. Bir kimera sahip olduğu üç yaratığın da en kötü yanlarına sahiptir. Ejderha başı sürekli yağma, talan yapmak ve büyük bir ganimetin üzerine konmak ister. Aslan doğası, bölgesini tehdit eden güçlü yaratıkları avlamak ve öldürmenin peşindedir. Keçi başı da ona ölümüne savaşmaya zorlayan, vahşi ve inatçı bir özellik kazandırır.

Bir kimeranın bu üç kişiliği onu en az 15 kilometre genişliğinde bir alana sahip olmaya zorlar. Avlanmayı bir oyun gibi sever, kendinden güçlü yaratıkları rakipleri olarak görür, onları aşağılamayı ve ortadan kaldırmayı ister. En büyük rakipleri ejderhalar, karlanlar, mantikorlar, kanyikler ve ejdereklerdir.

Avlandığı zamanlarda kendini eğlendirmenin yollarını ararlar. Zayıf yaratıkların korkusundan ve acı çekmesinden zevk alırlar. Genellikle avlarıyla oynar; işlerini bitirmeden önce saldırılarını yarıda keser, yaralı ve korkmuş yaratığı bir başına bırakırlar.

Kötülüğün Hizmetkârları. Kimeraların zekâyla aralarında çok bir yakınlık olmasa da ejderha doğaları onları pohpohlanmaya ve hediye almaya yatkın kılar. Yemek ve ganimet verilirse bir gezgine dokunmayabilir. Kötü bir düşman, karnını doyurarak ve gayet değerli bir ganimet vererek bir kimerayı kendi tarafına çekebilir.

KİMERA

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 114 (12z10 + 48)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +8
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 18
Diller Ejderceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 6 (2.300 DP)

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Kimera üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla, biri boynuzlarıyla ve biri pençeleriyle. Ateş nefesini kullanabiliyorsa ısırık veya boynuz saldırısının yerine onu da kullanabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z12 + 4) sersemletici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 6 metrelik konik bir alana ateş püskürtür. Bu alandaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 31 (7z8) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

C

Takuuz

Kadim aravut imparatorluğunun sağ kalan üyeleri olan takuuzlar, aravutların değiştirdiği ve bilinç verdiği kabuklu deniz yaratıklarıdır. Onları yakalayan efendilerinin karakterlerine yerleştirdiği emirleri takip ederler çünkü zamanın şafağından beri yaptıkları budur.

İlkel Kalıntılar. Eski zamanlarda aravutlar, dünyanın tüm okyanuslarını kapsayan engin bir imparatorluğa hükmediyorlardı. O günlerde yüce bir büyü gücüne sahiplerdi ve bu gücü, ölümlülerin dünyasında yeni yeni oluşmaya başlayan yaratıkların zihinlerini eğip bükmek, çarpıklaştırmak için kullandılar. Bununla beraber suya bağlı yaratıklar oldukları için köleler olmaksızın başka yaratıkları hâkimiyetleri altına alamayacaklardı. Bundan dolayı takuuzları yarattılar.

Mükemmel bir itaat örneği olan takuuzlar aravutların emirleri doğrultusunda bilinçli yaratıkları ve büyüyü topladılar. Takuuzlar dünyanın çağlarına dayanacak şekilde yaratılmışlardı, zaman geçtikçe hem boyutları hem de güçleri artacaktı. Ama aravutların imparatorluğu ilahların yükselişiyle yıkıldığında takuuzlar da pusulasız kaldılar ve o zamana değin aravutlar için yaptıkları şeyi yapmaya devam ettiler: Yavaş yavaş insanımsıları kaçırıp, topladılar, ganimet biriktirdiler, büyülü nesneleri bir araya getirdiler ve güçlerini pekiştirdiler.

Yorulmayan Muhafızlar. Takuuzlar halen kadim aravut imparatorluğunun harabelerini korumaktadırlar. On binlerce yıl önce verilmiş olan emirlere sessiz bir itaatkârlıkla uymaktadırlar. Bazen söylentiler ve eski haritalar ganimet peşinde olanları bu harabelere çeker ama bu cesur girişimlerini hayatlarıyla öderler.

Takuuz

Buyuk sapınç, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Beceriler Algı +4
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Zihinceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 4 (1.100 DP)

Yüzergezer. Takuuz havayı ve suyu soluyabilir.

Büyü Hissi. Takuuz kendisinden en fazla 48 metre uzakta bulunan büyüyü istediği an algılayabilir. Bu özellik *büyüyü tespit et* büyüsü gibi işler ama kendisi bir büyü değildir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Takuuz iki kıskaç saldırısı yapar. Eğer takuuz bir yaratığı yakalamışsa ona bir dokunaç saldırısı da yapabilir

Kıskaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar. Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15) ve takuuz her kıskacıyla sadece bir yaratık yakalayabilir.

Dokunaçlar. Takuuz tarafından yakalanan bir yaratık başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme sona erinceye değin hedefin durumu felç olmuştur. Hedef her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Yanlarında getirdikleri değerli eşyalar, takuuzların ganimetine eklenir. Takuuzlar büyüyü uzaktan sezebilen yaratıklardır. Bu duyularını kâşifleri avlamak, ellerindekileri almak ve ele geçirdikleri bu ganimeti, aravutlar tarafından on binlerce yıl önce emredilen gizli yerlere gömmek yönündeki içgüdüleri tamamlar.

Bekleyen Hizmetkârlar. Aravutların kadim imparatorluğu çok uzun zaman önce düşmüş olsa da onlar ve yarattıkları hizmetkârlar arasındaki zihinsel bağ sapasağlam durmaktadır. Aravutlarla karşılaşan takuuzlar derhal eski rollerini üstlenirler. Bu takuuzlar, aravutların kötücül planlarında onlara hizmet etmek için ellerinden geleni yaparlar.

Pelerin

Büyuk sapınç, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 78 (12z10 + 12)
Hızı 4 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 11
Diller Zihince, Karanlıkaltıca
Zorluk 8 (3.900 DP)

Zarar Aktarımı. Pelerin bir yaratığa tutunmuşken kendine verilen zararın sadece yarısını alır (küsuratı aşağı yuvarla) ve pelerin tarafından tutulan yaratık da zararın diğer yarısını alır.

Sahte Görünüm. Pelerin hareketsizken ve karnı görünmezken normal bir siyah, deri pelerinden ayırt edilemez.

Işık Hassasiyeti. Pelerin, parlak ışıktayken görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Pelerin iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri kuyruğuyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar ve hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa pelerin kendini bu yaratığa tutturur. Pelerinin hedefe karşı avantajı varsa hedefin başına tutunabilir. Böyle olursa hedef, pelerin ona tutunduğu sürece kördür ve nefes alamaz. Hedefe tutunduğu sürece pelerin sadece tutunduğu hedefe saldırabilir ve yaptığı saldırı kontrolünün avantajı vardır. Pelerin, hızının 2 metresini harcayarak tutunduğu hedeften ayrılabilir. Hedef de dâhil olmak uzere bir yaratık eylemini kullanarak GS 16 Güç kontrolünde başarılı olursa pelerini, tutunduğu hedeften ayırabilir.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

İnleme. Pelerinin inlemesini duyabilecek olan ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan ve sapınç olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolu yapmalı ya da pelerinin bir sonraki sırasının sonuna değin ondan korkmalıdır. Eğer bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa bu yaratık pelerinin inleme eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

Hayaletler (Kısa ve Uzun bir Molanın Ardından Yenilenir). Pelerin, kendisi parlak ışıkta olmamak şartıyla, buyülu olarak uç görsel (illuzyon) kopyasını yaratır. Bu kopyalar onunla beraber ilerler ve hareketlerini taklit ederler. Ama bunu öyle bir yaparlar ki hangisinin sahte hangisinin gerçek olduğunu takip etmek imkânsızdır. Eğer pelerin herhangi bir parlak ışık alanına girerse kopyalar kaybolur.

Ne zaman bir yaratık pelerine karşı saldırıda bulunursa veya zarar verici bir büyüle onu hedef alırsa bu yaratık gerçek pelerini mi yoksa kopyalardan birini mi hedef alacağını belirlemek için rastgele bir zar atışı yapar. Göremeyen veya görüşten başka duyularını kullanan bir yaratık bu büyülu etkiden etkilenmez.

Bir kopya pelerin, asıl pelerinin ZS'sine sahiptir ve onun kurtulma kontrollerini kullanır. Eğer bir saldırı bir kopyaya isabet ederse veya bir kopya yaptığı kurtulma kontrolunde başarısız olur ve bunun sonucunda zarar alırsa ortadan kaybolur.

Pelerin

Pelerinler, siyah deriden pelerinlere benzedikleri için bu ada sahiptirler. Zindanlarda ve mağaralarda yaşayan bu gizli ve sessiz avcılar, karanlıkta yolunu bulmaya çalışan yalnız veya yaralı avları öldürmek için sabırla beklerler.

Gizli Avcılar. Pelerinlerin bedeni vatozlarda olduğu gibi kıkırdak ve kastan oluşmuştur. Nasıl vatozlar suyu yararak ilerler ve okyanus tabanında gizlenirlerse pelerinler de kuyruklarını ve kanatlarını açarak uçar, mağaraların gölgelerinde gezinirler. Yuvarlak, siyah göz noktaları birbirine paralel sıralar halinde sırtında uzanır ve fildişi renkli pençeleri kemik kıskaçlara benzer.

Bir pelerin kanatlarını açar ve avlanmak için harekete geçerse soluk renkli karın bölgesi ortaya çıkar ve gerçek doğasını gösterir. Kızıl gözleri, keskin dişlerden oluşan sıraların üzerinde parlar ve uzun, sarkık kuyruğu arkasında sallanır.

Fırsatçı Avcılar. Pelerinler avlanırken Karanlıkaltı'nda seyahat eden yaratıkların oluşturduğu grupları güvenli bir uzaklıktan takip ederler Yaptıkları savaş sonrası yaralanan insanımsıları avlamak için insanımsı gruplarını izler veya Karanlıkaltı'ndaki sürüleri takip ederek aralarındaki hastaları, zayıfları veya kendini koruyamayacak olanları öldürürler.

Pelerinler hızla saldırır ve avlarını kanatlarıyla sardıktan sonra mümkün olan en kısa sürede midelerine indirirler. Beslenirken uzun, kıvrak kuyruklarını kendini korumak için kullanırlar. Ama tehlikeli düşmanlara veya kalabalık yaratıklara karşı çıktıkları nadirdir. Bir savunma mekanizması olarak kedilerinin görsel (illüzyon) bir kopyasını yaratabilirler.

Korkutan İnilti. Pelerinlerin düşünceleri diğer yaşam biçimleri için yabancıdır ve birbirleriyle, başka yaratıklara duyulmaz olan ses-altı iniltilerle iletişim kurarlar. Bu iniltiler yüksek frekanslarda duyulabilir, korkutucudur; duyanlarda dehşet ve umutsuzluk hissi yaratır.

Pelerin Toplantıları. Pelerinler yalnızlığı tercih ederler ama kendilerini savunmak, yeni tehlikelerden haberdar olmak, uygun av alanlarını öğrenmek veya yaşam alanlarını etkileyecek gelişmeleri paylaşmak için bir araya gelebilirler. Bu toplantı sona erdiğinde pelerinler dağılır ve herkes yeniden kendi başına yaşamaya döner.

LAPİRCİ

Küçük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 27 (6z6 + 6)
Hızı 8 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	5 (−3)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 1/2 (100 DP)

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. bir yaratık. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar ve hedef büyülü olarak taşlaşmamak için başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa yaratık 24 saat boyunca taşlaşır.

LAPİRCİ

Lapirci bir timsahın, kuşun ve yarasının iğrenç bir birleşimine benzer ve eti taşa çevirme yeteneğiyle ünlenmiştir. Bu hepçillerin (hem etçil hem otçul) dut ve böğürtlen gibi yemişlerden, fındıklardan, çiçeklerden ve bütün olarak yutabileceği böcekler, fareler ve kurbağalar gibi küçük hayvanlardan oluşan bir beslenme biçimi vardır. En ufak bir tehlike işaretine verdikleri korkusuz ve gözü dönmüş tepkileri olmasaydı korkulacak şeyler olmazlardı. Bir lapirci herhangi bir tehdit kaynağına doğrudan saldırır; öterek, bağırarak ve kanatlarını çırparak hedefinin üzerine atılırken kafası da gagalamak için öne doğru fırlar. Lapircinin gagasının verdiği en ufak çizik bile ölümcül bir büyüden farksızdır çünkü kurban bu yaradan başlayarak yavaş yavaş taşa dönüşür.

Bükrek

Orta göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 97 (13z8 + 39)
Hızı 12 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Bün +5, Bil +7, Kar +6
Zarar Dirençleri ışıltı
Zarar Bağışıklıkları zihinsel; buyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller tüm diller, telepati 48 m.
Zorluk 4 (1.100 DP)

Doğal Büyüyapımı. Bükreğin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'sı 14). Bükrek, doğal olarak şu büyüleri, sadece sözel bileşene gerek duyarak yapabilir.

İstediği an: *büyüyü tespit et, iyiyle kötüyü bul, zihin okuma*
3/gün: *kalkan, kutsama, küçük onama, sığınak, yaraları iyileştir, yemek ve su yarat, zehirden korunma*
1/gün: *büyük onama, rüya, uzakgörü*

Büyülü Silahlar. Bükreğin silah saldırıları büyülüdür.

Korunan Zihin. Bükrek uzakgörüye karşı bağışıktır. Aynı şekilde duygularını ortaya çıkaracak, düşüncelerini okuyacak veya yerini belirleyecek etkilere karşı da bağışıktır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 8 (1z6 + 5) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolu yapmalı ya da 24 saat boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme sona erinceye değin hedef bilinçsizdir. Başka bir yaratık hedefi sarsmak ve böylece uyandırmak için eylemini kullanabilir.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., Orta boyutlu veya daha küçük boyutlu bir yaratık. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve bükrek başka bir hedefi boğamaz.

Biçim Değiştir. Bükrek büyülü olarak bir insanımsıya veya zorluk derecesi kendisininkine eşit veya kendisininkinden düşük olan bir hayvangile dönüşebilir veya kendi asıl biçimine geri dönebilir. Ölürse asıl biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman ya yeni biçimiyle kaynaşır ya da yeni biçimi tarafından giyinilmeye veya taşınılmaya devam eder (bükrek seçer).

Bükrek aldığı yeni biçimde oyun puanlarını ve bilgilerini ve konuşma yeteneğini korur. Ama ZS'si, hız türleri; Güç, Çeviklik puanları ve diğer eylemleri aldığı yeni biçimdekilerle yer değiştirir. Kendisinde olmayan ama aldığı biçimde olan oyun bilgilerine ve puanlarına ve yeteneklere (sınıf özellikleri, efsanevi eylemler ve in eylemleri bunun dışındadır) sahip olur. Eğer yeni biçimin bir ısırık saldırısı varsa bükrek kendi ısırık saldırısını, aldığı bu yeni biçimde kullanabilir.

Bükrek

Bükrekler büyük bir zekâya ve sezgiye sahip olan iyi kalpli, yılanımsı varlıklardır. Göz alıcı, renkli kanatları ve kibar tavırları göksel kökenlerini gözler önüne serer.

İlahi Bakıcılar. Bükrekler, zamanın şafağından beri tapınılmayan ve bundan dolayı onlardan başka kimsenin hatırlamadığı, iyi kalpli bir ilah tarafından koruyuculuk ve bakıcılık yapmaları için yaratılmışlardır. Bu varlıklara verilen ilahi emirler çok uzun zaman önce ya yerine getirilmiş ya da başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bununla beraber birkaç bükrek halen kadim güçleri gözetir, kehanetlerin gerçekleşmesini bekler veya bir zamanlar rehberlik edip korudukları yaratıkların soyundan gelenlerin güvenliğini sağlarlar. Görevi ne olursa olsun bir bükrek her zaman gizli kalmayı tercih eder, ancak son çare olarak kendini ortaya çıkarır.

Gerçeği Söyleyenler. Bir bükrek yalan söyleyemez ama böyle yapması bir şeyi korumasını, verdiği sözü tutmasını veya kendini gizlemesini sağlıyorsa gerçeği söylemeyebilir, sorulan sorulara muğlak cevaplar verebilir veya başkalarının yanlış sonuçlara varmasına izin verebilir.

Eski ve Az. Bir bükrek yiyecek veya içecek olmaksızın hatta havaya bile ihtiyaç duymaksızın çağlar boyunca yaşayabilir ama bu yaratıklar hastalıktan veya zamanın geçmesinden dolayı ölebilirler. Bir bükrek ölümünden bir yüzyıl kadar önce sonunun geldiğini sezebilir ama bunun nasıl olacağına dair hiçbir bilgisi yoktur.

Eğer bir bükrek yapması gereken görevi tamamlamışsa kaderini kabul eder. Bununla beraber hayatının sona ermesi görevlerinin yerine getirilmesini tehlikeye atacaksa çiftleşmek için başka bir bükrek arar.

Bükreklerin çiftleşme ayini, büyüden ve ışıktan oluşan güzel ve karmaşık bir dansa benzer. Bu dans sonucunda içinden yeni bir bükreğin çıkacağı, mücevhere benzer bir yumurta oluşur. Çiftleşmek istemiş olan bükrek yavru bükreği büyütüp besler ve kendisinin tamamlayamadığı görevi onun yerine getirmesi için gerekli olan talimatları ona öğretir.

Sürünen Pençe

Sürünen pençeler, öldürmeye devam edebilsinler diye kara büyüyle canlandırılan artık yaşamayan katillerin vücutlarından kesilmiş veya kopartılmış elleridir. Kötü eğilimleri olan sihirbazlar ve cadılar çalışmalarında onlara yardım edip, fazladan bir el olsun diye sürünen pençeleri kullanırlar.

Büyülü Kökenler. Kara, diriltici ayinler aracılığıyla bir katilin yaşam gücü kesilmiş eline bağlanır, onu ele geçirir ve canlandırır. Eğer ölü bir katilin ruhu zaten başka bir hortlak türü yaratıktaysa veya katil diriltildiyse veya ruh çoktan başka bir âleme geçtiyse, ayin başarısız olur.

Bir sürünen pençe yaratmak için yapılan ayin en iyi yakın zamanda katilden alınmış ellerde işe yarar. Bunun için ayini yapacak olanlar ve onların hizmetkârları, uygun ellere ulaşmak amacıyla sıklıkla halkın önünde yapılan idamlarda bulunur veya suikastçılar ve işkencecilerle anlaşmalar yaparlar.

Yaratıcının Kontrolü. Bir sürünen pençe döndürülemez veya hortlakları kontrol eden büyüler tarafından kontrol edilemez. Bu iğrenç yaratıklar tamamen yaratıcılarının iradesine bağlıdır: Bu kişi gördüğü bir pençeye konsantre olarak zihinsel olarak istediği her şeyi yaptırabilir. Eğer sürünen pençenin yaratıcısı ona emir vermezse pençe aldığı son emri mümkün olduğunca takip eder.

Bir sürünen pençeye verilen emirler basit olmalıdır. Bir pençe belirli bir kişiyi bulmak ve öldürmekle görevlendirilemez. Çünkü kısıtlı duyuları ve zekâsı, belirli kişileri takip edip bulmasını imkânsız hale getirir. Bununla beraber belirli bir yerdeki tüm canlıları öldürme emri işe yarar. Bir sürünen pençe gayet kolay bir şekilde anahtarların ve kapı kollarının şekillerini hissedebilir, içerdeki herkesi öldürerek bir odadan diğerine geçebilir.

Kötücül Zekâ. Bir sürünen pençe, daha önceleri parçası olduğu kişinin zekâsının ve anılarının çok az bir kısmına sahiptir. Ama o kişiyi katil yapan nefret, kıskançlık veya hırs etkilerini sürdürmekle kalmaz, pençenin eziyetli ve parçalı bu haliyle daha da güçlenir. Kendi haline bırakılırsa pençe hayattayken yaptığı şeyleri taklit etmeye ve yeniden yapmaya devam eder.

Yaşayan Pençeler. Eğer bir sürünen pençe halen hayatta olan bir katilin elinden canlandırılırsa yapılan ayin pençeyi katilin ruhuna bağlar. Vücuttan ayrılmış olan pençe eski uzvuna dönebilir, hortlak eti, kesildiği kola kendini yeniden bağlayabilir.

Böylece yeniden bütün olan katil eli kesilmemiş ve ayin hiç yapılmamış gibi faaliyetlerine devam eder. Sürünen pençe tekrar vücuttan ayrılırsa bu sefer yaşayan beden komaya girer. Bedenden ayrı olan sürünen pençeyi öldürmek katili de öldürür. Ama katili öldürmenin sürünen pençe üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

Hortlak Doğası. Bir sürünen pençenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

"İNSAN, KATİLLİK YAPABİLECEK DİĞER PARÇALARLA NELER YAPILABİLECEĞİNİ MERAK ETMEKTEN KENDİNİ ALAMIYOR."

—EVANGELIZA LAVAIN, DİRİLTİCİ

Sürünen Pençe

Minik hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 8 m., tırmanma 8m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, zehirlenme
Duyular körgörüşü 12 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan'ı anlar ama konuşamaz
Zorluk 0 (10 DP)

Dönüş Bağışıklığı. Pençe, hortlakları döndüren etkilere karşı bağışıktır.

Eylemler

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici veye kesici zarar (pençenin seçimi).

Tepegöz

Tepegözler, yabanda hayatta kalmaya çalışan tek gözlü devlerdir. Doğaları gereği yalnızlığa meyillidirler, diğer ırklarla temastan kaçınırlar ve bölgelerine giren yabancıları korkutup kaçırmaya çalışırlar.

Dinsiz. Efsaneler tepegözlerin, devlerin bir ilahının soyundan geldiğini söyler ama tepegözlerin ilahlarla işi yoktur. Dua etmeyi faydalı bulmaz; karışık ve kendilerine yabancı gördükleri ayinleri sevmezler. Bununla beraber kutsal bir alandan veya ilahtan fayda gören; doğaüstü bir güç veya yaratık tarafından tehdit edilen bir tepegöz, faydalanmaya veya tehdit geçerli olmaya devam ettiği sürece onlara saygı göstermeyi sürdürür.

Kültürsüz. Makul derecede zeki olsalar da tepegözler basit, içekapanık hayatlar yaşar, yemek için hayvan sürüleri beslerler. Ya yalnız başlarına ya da küçük aileler halinde mağaralarda, harabelerde veya harç kullanmadan yaptıkları kaba yapılarda yaşarlar. Bir tepegöz hayvanlarını geceleri yaşadığı yerde tutar, hem ev hem de ahır görevini yapan bu yerin kapısını koca bir kayayla kapatır.

Bir tepegöz, başka bir tepegözden bir günlük mesafede yaşamayı seçer. Böylece kendi aralarında alışveriş yapabilir veya çiftleşebilirler. Ağaçtan veya taştan aletler yapabilirler; eğer bulabilirlerse metali kullanmayı tercih ederler. Devceyi anlayabilseler de yazı yazmazlar ve çok az konuşurlar. Kendi aralarında konuşmak yerine homurdanarak ve el-kol hareketi yaparak iletişim kurarlar.

Tepegözler ticaret için para kullanmazlar ama altınlara, deniz kabuklarına ve mücevherler gibi parıltılı ve renkli nesnelere değer verirler. Bir tepegöz kuş tüyleri ve gümüş paralardan oluşan bir kolye takabilir. Ama ayrıca kalaylı kadehleri, çatal bıçak takımlarını ve diğer metalden nesneleri de süs eşyası olarak kullanabilir.

Mantıksız. Tepegözler büyük düşünürler veya stratejistler değildirler. Yavaş öğrendikleri ve geleneklerine bağlı oldukları için yenilikleri zorluk olarak görürler. Boyutları ve güçleri nedeniyle savaşta korkunç bir tehdit olsalar da akıllı düşmanları tarafından sıklıkla oyuna getirilirler.

Tepegözler büyü kullanılarak korkutulabilir ve etkilenebilirler. Büyüyle neredeyse hiç alakaları olmayan bu basit köylüler kolayca kandırılabilir, bir cadıyı, ruhaniyi veya başka bir büyü yapıcıyı ilahi bir varlık olarak görebilirler. Bununla beraber bir "ilah" sandıkları sıradan bir ölümlüden başka bir şey çıkmayınca, gururları nedeniyle intikam arayan, gözlerini kan bürümüş canavarlara dönüşürler.

Tepegöz

Kocaman dev, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 138 (12z12 + 60)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (−1)	6 (−2)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 8
Diller Devce
Zorluk 6 (2.300 DP)

Kötü Derinlik Algısı. Tepegözün, 12 metreden uzakta olan bir hedefe karşı yaptığı tüm saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Tepegöz iki büyük tokmak saldırısı yapar.

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3z8 + 6) sersemletici zarar

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +9, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4z10 + 6) sersemletici zarar.

"NEDEN BU MACERAYA ATILDIĞIMIZI BANA BİR HATIRLATSANA!"
—SAVAŞÇI ETHELREDE, HAYATINDA GÖRDÜĞÜ İLK KARABÖRKLE SAVAŞTIKTAN SONRA

Karabörk

Bir karabörk mağara tavanlarına tutunur, altından geçecek yaratıkları beklerken taş gibi hareketsiz durur. Belirli bir mesafeden bakanlar onu bir dikit veya taş kütlesinden ayırt edemezler. Sonra karabörk bir anda kendini tavandan aşağı bırakır, açılır ve hedefini ezerken onu büyülü bir karanlıkla çevreler.

Karabörkler, Karanlıkaltı'nın her yerinde bulunur ama Gölgeyabanı'nda da bir o kadar yaygındırlar. Karanlık diyarlarda yaşayan karabörkler Asıl Âlem'deki yarasalara benzeyen ekolojik bir sınıfa denk gelirler. Gölgeyabanı'nın zeki ırkları bazen karabörkleri korumalar veya eşlikçiler olmaları için eğitirler.

Karabörk

Küçük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 22 (5z6 + 5)
Hızı 4 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Beceriler Gizlilik +3
Duyular körgörüşü 24 m. edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağır olmuşken karabörkün körgörüşü yoktur.

Sahte Görünüm. Karabörk hareketsizken, sarkıt veya dikit gibi bir mağara oluşumundan ayırt edilemez.

Eylemler

Ezme. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar ve karabörk hedefe tutunur. Eğer hedefin boyutu Orta veya daha küçükse ve karabörkün, yaptığı saldırı kontrolünde avantajı varsa karabörk kendini hedefin başına sararak ona tutunur ve bu şekilde hedefe tutunmuşken hedefin durumu kördür ve nefes alamaz.

Karabörk hedefe tutunmuşken, hedeften başka bir yaratığa saldıramaz ama yaptığı saldırıların avantajı vardır. Ayrıca karabörkün hızı 0'a iner, hızına eklenen hiçbir bonustan faydalanamaz ve hedefle beraber hareket eder

Bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 13 Güç kontrolüyle kendini karabörkten kurtarabilir. Karabörk, kendi sırasında, hızının 2 metresini kullanarak hedeften ayrılabilir.

Karanlık Aylası (1/Gün). Karabörkten 6 metre etrafına büyülü bir karanlık yayılır, bu karanlık onunla beraber hareket eder ve köşelerden döner. Karabörk konsantrasyonunu koruduğu sürece (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) bu karanlık en fazla 10 dakika boyunca var olur. Karagörü bu karanlıkta işlemez ve hiçbir doğal ışık bu karanlığı aydınlatamaz. Bu karanlık, 2 seviyeli veya daha düşük seviyeli herhangi bir büyü tarafından yaratılmış olan aydınlık bir alanla üst üste bindiğinde, aydınlık alanı yaratan büyü dağılır.

Ölüm Savaşçısı

İlahının gözünden düşen bir kutsaman, yaptığı yanlışları düzeltmeden ya da düzeltmeyi hiç denemeden öldüğünde, kara güçler bir zamanlar ölümlü olan bu savaşçıyı nefret dolu bir hortlağa dönüştürebilirler. Bir ölüm savaşçısı, etrafına korku saçan levha zırh giymiş iskeletimsi bir savaşçıdır. Miğferine dikkatle bakan birisi, bu miğferin altında kötücül bir şekilde yanan iki ışığın göz oyuklarında durduğu bir kurukafayı görebilir.

Ürkünç Güç. Ölüm savaşçısı ilahi büyüler yapma gücünü korur. Fakat hiçbir ölüm savaşçısı büyüsünü iyileştirmek için kullanamaz. Bunun yanında bir ölüm savaşçısı daha düşük seviyedeki hortlaklara kumanda edebilir; daha güçlü buklara hizmet eden ölüm savaşçılarının hortlaklar yerine buklardan oluşan askerleri olabilir. Ölüm savaşçıları genellikle savaş atı iskeletlerini veya kâbusları binek olarak kullanırlar.

Aklanıncaya Kadar Ölümsüz. Bir ölüm savaşçısı bedeni yok edilse bile yeniden canlanabilir. Sadece kötülükle geçen bir hayat için tövbe ettiğinde veya bu hayatı telafi ettiğinde bir hortlak biçiminde var olduğu bu araftan kaçıp, tam anlamıyla yok olabilir.

Hortlak Doğa. Ölüm savaşçısının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Lord Soth

Lord Soth'un gözden duşmesı bır kahramanlık hıkâyesiyle bır dıvın e.ınde tutsak olan Isolde adlı bır elfı kurtarmasıyla başlamıştır Zaten evlı olan Soth bu elfı görünce ona âşık olmaktan kendını alamamış emrınde çalışanlardan bırıne karısını öldurtmuştür Bu suç ortaya çıktığında Soth un karısını ölduren hızmetkâr cınayetle suçlanmış ve solde ıle beraber kaçmıştır Daha sonra Soth'un kalesı kuşatma altına alınınca o da ılahına dua etmış, ondan yardım ve yol göstermesını ıstemıştır İlahı da Soth a ışledığı suça bedel olarak tamamlaması gereken bır gorev vermış ama Soth Isolde'un kendıne ıhanet edeceğınden korkarak görevını yarıda bırakmış, bu da Lord Soth'un hukmettığı toprakların felakete surüklenmesine neden olmuştur ısolde bır çocuk dünyaya getırdığındeyse bu çocuğun kendı çocuğu olmadığını duşünen Soth hem anneyı hem de çocuğu oldurmuş, herkes kaleyı yerle bir eden yangında can vermiş ama Lord Soth olumde de huzur bulamamış ve bır ölum savaşçısı olarak yaşama gerı donmuştur

Ölüm Savaşçısı

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 20 (levha zırh, kalkan)
Can Puanı 180 (19z8 + 95)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bil +9, Kar +10
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, korkma, zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Cehennemce, Ortak Lisan
Zorluk 17 (1.800 DP)

Büyü Direnci. Ölüm savaşçısının büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Hortlak Mareşal. Ölüm savaşçısının durumu güçsüz olmadığı sürece o ve onun seçtiği, ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan hortlakların, hortlakları döndüren etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyüyapmak. Ölüm savaşçısı 19. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 18, büyülu saldırılara +10). Şu kutsaman büyülerini hazırlamıştır:

1. seviye (4 hazne): *düello zamanı, emir, yakıcı darbe*
2. seviye (3 hazne): *büyülü silah, kişiyi durdur*
3. seviye (3 hazne): *büyuyü dağıt, unsursal silah*
4 seviye (3 hazne) *sarsan darbe, sürgün*
5. seviye (2 hazne): *yok edici dalga (çürütucü)*

Eylemler

Çoklusaldırı. Ölüm savaşçısı üç uzun kılıç saldırısı yapar.

Uzun Kılıç. *Yakın Dovüş Sılahı Saldırısı* Saldırıya +11, erım 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z8 + 5) kesıcı zarar veya silah ıkı elle kullanıldıysa 10 (1z10 + 5) ve 18 (4z8) çürütücü zarar.

Cehennem Ateşi (1/Gün). Ölüm savaşçısı, görebildiği ve kendinden en fazla 48 metre uzakta bulunan bir noktaya büyülü bir ateş topu fırlatır. Ateş topunun fırlatıldığı nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçaplı küresel bir bulunan her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Ateş köşeleri dönebilir. Kurtulma kontrolünde başarısız olan yaratık 35 (10z6) ateş zararı ve 35 (10z6) çurütücü zarar alır. Kurtulma kontrolunde başarılı olan yaratık verilen zararın yarısını alır

Tepkiler

Savuşturma. Ölüm savaşçısı, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş sılahı saldırısına karşı ZS'sine 6 ekleyebilir. Ölum savaşçısının bunu yapabılmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

"BEN, ÖLÜMSÜZ, EBEDİ, BENGİ ACERERAK, SİZİ SONUNUZA ÇAĞIRIYORUM. GELİN APTALLAR, CESARETİNİZ VARSA GANİMETİMİ YAĞMALAYIN! BAŞKALARI DENEMEDİ Mİ SANIYORSUNUZ? HEPSİ BAŞARISIZ OLDU! DERİNİZDEN DUVAR HALILARI YAPACAĞIM VE KEMİKLERİNİZ MEZARIMA HALI OLACAK. SADECE BEN ÖLÜMÜN ERİŞEMEYECEĞİ BİRİYİM. SADECE BEN GERÇEK ÖLÜMSZÜSLÜĞÜN SIRRINI BİLİYORUM!"

—BİR YARIMARKUMUN KİTABESİ

YARIMARKUM

Minik hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 80 (32z4)
Hızı 0 m., uçma 12 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Bün +6, Zek +11, Bil +9, Kar +11
Zarar Dirençleri büyülü silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir, zihinsel; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, sağır olma, bitkinlık, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, afallama
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 18 (20.000 DP)

Kaçınma. Yarımarkum, verilen zararın sadece yarısını almasını sağlayacak bir kurtulma kontrolü yapmasını gerektiren bir etkiye maruz kalırsa, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz, başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer yarımarkum bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Dönme Bağışıklığı. Yarımarkumun hortlakları döndüren etkilere karşı bağışıklığı vardır.

EYLEMLER

Uluma (Yenilenir 5-6). Yarımarkum kan dondurucu bir şekilde ulur. Yarımarkumdan en fazla 12 metre uzakta bulunan ve onu duyabilen her yaratığın başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bu yaratıkların can puanlarının 0'a düşmesi gerekir. Kurtulma kontrolü başarılı olan yaratık, bir sonraki sırasının sonuna değin korkmuş durumdadır.

Yaşam Oluğu. Yarımarkum kendisinden en fazla 4 metre uzakta olan ve görebildiği en fazla üç yaratığı hedef alır. Her hedef başarılı bir GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 21 (6z6) çürütücü zarar almalıdır. Yarımarkum tüm hedeflerin aldığı zararın toplamına eşit miktarda can puanını geri kazanır.

EFSANEVİ EYLEMLER

Yarımarkum aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Yarımarkum, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Uçuş. Yarımarkum uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Toz Bulutu. Yarımarkum büyülü olarak bedeninden geriye kalanları ufak bir toz fırtınası haline getirebilir. Yarımarkumdan en fazla 4 metre uzakta bulunan her yaratık –ki bunlara köşelerin ardındaki yaratıklar da dâhildir– başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da yarımarkumun bir sonraki sırasının sonuna kadar kör olmalıdırlar. Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık, yarımarkumun bir sonraki sırasının sonuna kadar bu etkiye bağışıklık kazanır.

Güç Oluğu (2 Eylem Harcar). Yarımarkumdan en fazla 12 metre uzakta bulunan her yaratık GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan yaratığın en yüksek can puanı büyülü olarak 10 (3z6) azalır. Eğer yaratığın can puanı bu etki nedeniyle 0'a düşerse o yaratık ölür. Bir yaratığın en yuksek can puanı *büyük onama* büyüsü veya benzer bir büyü ile eski haline döndürülebilir.

Adi Lanet (3 Eylem Harcar). Yarımarkum kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyülü olarak lanetlenmelidir. Lanet sona erinceye kadar hedefin saldırı kontrollerinde ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde lanetten kurtulabilir

D

Yarımarkum

Bir markuma bahşedilen ölümsüzlük, beslenmesi için ruh kutusuna verdiği ölümlü ruhlara bağlıdır. Bunda hata yapar veya başarısız olursa kemikleri toza döner ve geriye sadece kafatası kalır. Bu "yarımarkum" markumun kötücül yaşam gücünden sadece bir parçayı kendinde taşır – rahatsız edildiğinde bu kalıntıların havaya yükselmesine ve bir tayfa benzeyen şekil almasına yetecek kadar bir parça. Kurukafa bunun ardından yüreği zayıf olanların bu yüreğini durdurup öldürecek, başkalarının da korku içinde titremesine neden olacak bir çığlık atar, yani ulur. Yalnız başına bırakılırsa kalktığı yere geri çöker ve varlığının boş huzuruna geri döner.

Az sayıda markum, yarımarkum olmayı arzular. Çünkü bu durum, hortlak olarak korumayı umdukları varlıklarına bir son vermeleri anlamına gelir. Bununla beraber zaman, bir markumun aklını ve hafızasını eskitebilir, kadim mezarına geri dönmesine ve ruhlarla beslenmesi gerektiğini unutmasına neden olabilir. Bir zamanlar bildiği büyüler zihninden silinir ve bir markumken kullandığı arkış gücünü artık kontrol edemez. Buna rağmen sade bir kurukafa olarak bile halen öldürücü ve eziyet veren bir düşman olmaya devam eder.

Katlanılan Varoluş. Bir markum, yarımarkum hale getirilse bile onun ruh kutusu var olmaya devam eder. Bu ruh kutusu varlığını koruduğu müddetçe yarımarkum tam olarak yok edilemez. Kurukafa 1z10 gün sonra yeniden oluşur, yaratık eski iğrenç haline geri döner. Hala başında olan bir aklı varsa eski gücüne kavuşmak için sadece bir ruhu, ruh kutusuna kurban etmesi yeterlidir. Böyle yapmak yarımarkumu, markum haline döndürür, hortlak bedenini yeniden oluşturur.

Hortlak Doğası. Yarımarkumun havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur. Yarımarkumun hayatta kalma yönündeki iradesi o kadar kuvvetlidir ki Can Zarı söz konusu olduğunda, ortalama yerine, her zaman mümkün olan en yüksek sayıya sahiptir.

Yarımarkum İni

Bir yarımarkum dünyevi kalıntılarını ve ganimetini, canavarlar ve tuzaklarla korunan labirentimsi bir mezarda saklar. Bu labirentin merkezinde yarımarkumun kurukafası ve diğer kemiklerinin tozu durur.

Yarımarkum mezarındayken in eylemlerine ve efsanevi eylemlerine erişim vardır. İninin tamamının kendine has özellikleri bulunmaktadır ve bir yarımarkumun ininin zorluk derecesi 20 (24.500 DP)'dir.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) yarımarkum bir z20 atar. Sonuç 11 ya da daha yüksekse yarımarkum aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemi kullanır. Arka arkaya aynı etkiyi iki defa kullanamaz.

- Mezar bir anlığına şiddetli şekilde sarsılır. Yerde bulunan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.
- Yarmarkum kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Bir *zıtbüyü alanı* büyüsü hedefin alanını kaplar ve bir sonraki sıra, savaş sırası 20'ye değin hedefle beraber hareket eder.
- Yarımarkum kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği ve istediği kadar sayıda yaratığı hedef alır. Hiçbir yaratık bir sonraki sıra, savaş sırası 20'ye değin can puanı kazanamaz.

İn Özellikleri

Bir yarımarkumun mezarı şu aşağıdaki etkilerden birini veya hepsini gerçekleştirebilir ya da hiçbirini gerçekleştirmez:

- Kötü bakış açılı olmayan bir yaratık ilk kez mezarın alanına girdiğinde yaratık 16 (3z10) çürütücü zarar alır.
- Mezardaki canavarların tılsımlanmaya veya korkmaya ve hortlakları döndüren özelliklere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajları vardır.
- Mezar, yarımarkumun yetki veya izin vermediği yaratıkların yapacağı büyülü yolculuklara karşı korunmaktadır. Böyle yaratıklar mezarın alanının içine veya dışına ışınlanamazlar veya mezarın alanına girmek veya çıkmak için âlemlerarası yolculuk gerçekleştiremezler. Işınlanmaya veya âlemlerarası yolculuğa izin veren etkiler, mezarın alanını terk etmek veya mezarın alanına girmek için kullanılmadığı, sadece mezarın içinde yolculuk etmek için kullanıldığı sürece, işlemesi gerektiği gibi işlerler.

Eğer yarımarkum yok edilirse bu etkiler de 10 gün içinde ortadan kaybolur.

Acererak ve Takipçileri

Yarımarkuma dönüşmek her zaman böyle bir deneyim yaşayan markumlar için yolun sonu demek değildir. Bilinçli bir şekilde alınan bu karar, yarımarkum olmayı seçmek, kara evrimdeki bir basamaktan başka bir şey değildir. Markum Acererak –güçlü bir sihirbaz ve zebanolog ve Korkular Mezarı'nın kötü şöhretli efendisi– bu dönüşümünü önceden tahmin etmiş, kafatasının göz oyuklarına ve dişlerine efsunlanmış değerli taşlar yerleştirerek hazırlanmıştır. Bu değerli taşların her biri, Acererak'ın ruh kutusunun besleneceği ruhlar yakalayacak güce sahiptir.

Acererak fiziksel bedenini terk etmiş, bedensiz bir bilinç olarak âlemler arasında yolculuklar gerçekleştirirken onun çürüyeceğini ve toz olacağını kabul etmiştir. Son fiziksel kalıntısı olan kafatası, rahatsız edilecek olursa üzerindeki değerli taşlar mezarına izinsizce giren yabancıların ruhlarını ele geçirecek ve büyülü olarak onları ruh kutusuna gönderecektir.

Acererak'ın yolundan giden markumlar bedenlerinin tutsaklığından özgür kalarak güç elde etmek için çıktıkları yolda, ölümlü dünyanın ötesinde bu arayışlarını devam ettirebileceklerine inanırlar. Efendilerinin yaptığı gibi ruh mücevherleri kullanarak ruh kutularını besleyecek ve inlerini rahatsız eden izinsiz misafirleri yok edecek fiziksel kalıntılarını iyi korunan mahzenlerde güvenceye alırlar.

Acererak veya ona benzer bir yarımarkumun zorluk derecesi 21 (33.000 DP)'dir. Yarımarkum inindeyse bu zorluk derecesi 23 (50 000) olur. Ayrıca şu fazladan eylem seçeneğine sahiptir.

Ruh Hapset. Yarımarkum kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef GS 19 Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa hedefin ruhu büyülü olarak yarımarkumun değerli taşlarından birinin içinde hapsolur. Ruh hapsedilmişken hedefin bedeninin ve taşıdığı tüm ekipmanın varlığı sona erer. Kurtulma kontrolünde başarılı olursa hedef 24 (7z6) çürütücü zarar alır ve bu zarar hedefi 0 can puanına düşürürse sanki kurtulma kontrolünde başarısız olmuşçasına ruhu hapsolur. Değerli taş içinde hapsolan bir ruh 24 saat içinde tüketilir ve varlığı sona erer.

Eğer yarımarkum 0 can puanına düşerse yok edilmiş demektir ve toz olur, ardında sadece değerli taşları bırakır. Böyle bir mücevheri kırmak, içinde hapsolmuş herhangi bir ruhu, bedenine dönmesi için serbest bırakır. Bu durumda hedefin bedeni, mücevhere en yakın olan boş alanda ve ruhu hapsolduğu andaki puanlara sahip olarak yeniden oluşur.

ZEBANİLER

Sonsuz Katmanların Dipsiz Çukurları'nda oluşan ve yaşayan zebaniler kaosun ve kötülüğün vücut bulmuş halidir –canavar biçiminde biraz da olsa kontrol altına alınmış yok edici makineler. Acı, sevgi veya merhamet duygusuna sahip olmayan bu varlıklar sadece yok etmek için vardır.

Kaosun Tohumları. Dipsiz Çukurlar kendisinin bir uzantısı olarak zebanileri yaratır: Pislik ve kargaşadan rastgele oluşan buklar. Bazıları eşsiz canavarımsılardır, diğerleri ise görünüşte birbirine ikiz kadar benzeyen yaratıklardır. Diğer zebaniler (çalıklar gibi) ilahlar tarafından dışlanılan, lanetlenen veya Dipsiz Çukurlar'da tuzağa düşen ölümlülerin ruhlarıdır.

Değişken Terfiler. Zebaniler güce ve sadece güce saygı gösterir. Büyük bir zebani, sayısız alt seviyeli zebaniyi kontrol eder çünkü onun emrine itaat etmeyen herkesi yok edebilir. Bir zebaninin itibarı, döktüğü kanlarla güçlenir; ne kadar düşman öldürürse o kadar büyük bir zebani olur.

Çalık olarak ortaya çıkan bir zebani, Dipsiz Çukurlar'da inanılmaz uzun bir süre boyunca savaştıktan ve hayatta kaldıktan sonra harsaya sonra da zögeye dönüşebilir. Böyle dönüşümler nadirdir çünkü çoğu zebani güç kazandıktan sonra düşmanları tarafından yok edilir. Hayatta kalanların en güçlüleri, aralarındaki savaşların Dipsiz Çukurları parçalamakla tehdit ettiği zebani efendilerinin saflarına katılır.

Zebani efendileri ciddi derecede büyü gücü harcayarak alt seviyedeki zebanileri daha üst seviyedeki zebanilere dönüştürebilir. Bununla beraber bu dönüşümler asla bir zebaninin yaptıklarından veya başarılarından dolayı olmaz. Bir zebani efendisi görünmez bir casusa ihtiyacı olduğunda bir çalığı bir döneğe veya rakip bir zebani efendisine karşı savaşa giderken bir ordu harsayı, bir o kadar çok sayıda demirkıynağa dönüştürebilir. Zebani efendileri, istemeden ilerde kendilerine rakip efendiler yaratmaktan korktukları için zebanileri nadiren yüksek seviyelere çıkartırlar.

Dipsizliklerden Dışarıya. Dipsiz Çukurlar'da nereye giderlerse gitsinler, zebaniler her zaman başka âlemlere açılan geçitleri ararlar. Kendi âlemlerinden kurtulmayı ve çokluevrenin her köşesine kötü etkilerini yaymayı, ilahların işlerini bozmayı, medeniyetleri yıkmayı ve tüm acunu umutsuzluk ve harabeye çevirmeyi her şeyden çok isterler.

Ölümlülerin dünyasındaki en karanlık efsanelerden bazıları, dünyaya serbest bırakılan zebanilerin getirdiği yıkım etrafına inşa edilmiştir. Böyle durumlarda şiddetli savaşlara tutuşmuş uluslar bile aralarındaki bu düşmanlığı bir yana bırakır, zebanileri kontrol altında tutmak ya da buklar serbest kalmadan önce buna imkân tanıyan geçidi kapatmanın bir yolunu bulmak için birbirine yardım ederler.

Yozlaşma İşaretleri. Zebaniler, yanlarında cehennemi yozlaşmanın kokusunu getirirler ve sadece dünyadaki varlıkları bile işlerin olması gerekenden daha da kötüye yönelmesine neden olur. Kendi âlemleri ile dünya arasında bulunan geçitlerin etrafındaki çiçekler çürüyüp ölür ve buralarda zebaniler ortaya çıkar. Zebanilerin can aldığı yerlere hayvanlar bile uğramaz. Zebanilerin işgalinde olan yerlerde asla gitmeyen bir korku, daimi bir soğuk veya sıcak vardır. Bunun yanında bu bukların uzun süre durduğu yerlerde hiç gitmeyen gölgeler oluşur.

Daimi Kötülük. Zebaniler için Dipsiz Çukurlar'ın dışında başlarına gelen ölüm, can sıkıcı ve küçük bir engelden başka bir şey değildir. Sıradan silahlar bu buklara zarar veremez ve çoğu zebaninin en güçlü büyülere karşı bile aşılmaz bir direnci vardır. Şanslı bir kahraman savaş esnasında bir

zebaniyi avladığında, bu bukun cesedi iğrenç kokulu bir balçık haline gelir. Bunun ardından anında Dipsiz Çukurlar'da yeniden oluşur; zihni ve esası çizik bile almaksızın sapasağlam kalırken öfkesi daha da şiddetlenir. Bir zebaniyi gerçekten öldürmenin tek yolu, onu Dipsiz Çukurlar'da bulup öldürmektir.

Korunan Öz. Güçlü bir zebani, özünü içine yerleştireceği bir muska yaratmak için gizli yöntemleri ve kendi âlemine ait metalleri kullanarak yaşamının özünü güvence ve koruma altına alabilir. Eğer zebaninin bedeni yok edilirse bu muska, kendi seçeceği zaman ve yerde onun yeniden oluşmasını sağlar.

Bir zebani muskası elde etmeye çalışmak tehlikeli bir girişimdir ve böyle bir şeyi aramak bile onu yaratan zebaninin dikkatini çekebilir. Elinde bir zebani muskası bulunan bir yaratık, bu muskanın içinde taşıdığı özün sahibi olan zebaniden çeşitli isteklerde bulunabilir veya buk bu istekleri reddederse ona acı çektirebilir. Eğer böyle bir muska yok edilirse onu yaratan zebani Dipsiz Çukurlar'da bir yıl ve bir gün boyunca kapana kısılmış demektir.

Zebani Tarikatları. Buklar söz konusu olduğunda ortaya çıkan kara risklere rağmen ölümlüler arasında zebani gücü peşinde koşan çok sayıda yaratık vardır. Zebani efendileri bu ölümlü hizmetkârlarını daha kötü işler yapmaları için teşvik eder, onlar da böyle elde ettikleri faydalarla zebani efendisinin daha da hırslanmasını sağlarlar. Bununla beraber bir zebani, hizmetindeki ölümlüleri sadece bir araç olarak görür, işi bitince onlardan kurtulur ve ruhlarını Dipsiz Çukurlar'a götürür.

Zebani Çağırma. Bir zebani çağırmak kadar tehlikeli olan sadece birkaç şey vardır ve şeytanlarla rahatça pazarlık yapanlar bile Dipsiz Çukurların buklarından korkarlar. Zebaniler Asıl Âlem'de kaos yaratmayı her şeyden çok istese de oraya getirilmekten hiç hoşlanmaz, bu hapishaneden kaçmak için isyan eder ve serbest kalmak için her şeyi yaparlar.

Zebani çağırma riskini göze alanlar, ondan bilgi almak, hizmet etmeye zorlamak veya sadece mutlak kötü bir yaratığın başarabileceği bir görevi ona yüklemek isterler. Hazırlık çok önemlidir ve ancak deneyimli çağırıcılar bir zebaniyi, başka birinin iradesine hizmetçi kılacak belirli büyüleri ve büyülü nesneleri bilirler. Eğer tek bir hata yapılırsa zebani serbest kalır ve kendini çağıranı ilk kurbanı yaparken hiç merhamet göstermez.

Bağlı Zebaniler. *Kötü Karanlık Kitabı, Ahm'ın Kara Yazmaları* ve *Iggwilv'in Zebanomikonu* adlı kitaplar zebanilerle ilgili konularda ilk akla gelen kaynak kitaplardır. Bu kadim kitaplar bir zebaninin özünü Asıl Âlem'de tuzağa düşürmenin, bir silah, heykel veya mücevherin içine hapsetmenin, böylece Dipsiz Çukurlar'a dönmesini engellemenin yöntemlerini açıklamaktadır.

Bir zebaniyi bağlayan nesnenin kutsal olmayan ayinlerle ve masum kanıyla dikkatlice hazırlanması gerekmektedir. Bu nesne bariz bir biçimde etrafına kötülük yayar, etrafındaki havayı soğutur ve kötü kokmasına neden olur. Böyle bir nesneyle etkileşime geçen bir yaratık kâbuslar görür, rahatsız edici hislere ve dürtülere kapılır ama özü nesnenin içinde hapsolmuş zebaniyi kontrol edebilir. Bu nesneyi yok etmek zebaniyi serbest bırakır ki böyle olduğunda zebani hemen kendini bu duruma düşürenden intikam almaya çalışır.

Zebani Ele Geçirmesi. Bağı ne kadar güvenli olursa olsun güçlü bir zebani genellikle kendini hapseden nesneden kaçmanın bir yolunu bulur. Bir zebani özü özgürlüğünü kazandığında genellikle ölümlü birinin bedenini ele geçirir. Bazen bir buk ele geçirdiği bedende hiçbir şey yapmayarak başarılı bir şekilde gizlenir. Başka zamanlarda tüm öfkesini ve nefretini dışa vurur, işgal ettiği bedene inanılmaz zararlar verir.

Zebani, içinde bulunduğu bedenin kontrolünü elinde tuttuğu sürece, başarılı bir zebani çıkarma ayini sonrasında ya da ele geçirilen beden öldüğünde, bedenin asıl ruhunun da Dipsiz Çukurlar'a çekilme ihtimali vardır. Eğer bir zebani bir yaratığın bedenini ele geçirirse ve zebaniyi bağlayan nesne yok edilirse bu beden işgali, güçlü büyüler sayesinde zebaninin ruhu bedenden atılıncaya kadar sürer.

ZEBANİ EFENDİLERİ

Dıpsiz Çukurların kaotik gücü özellikle acımasız ve zeki olan zebanileri kara bir ihsanla ödüllendirir, onları ilahlara rakip olacak eşsiz buklara dönüştürür. Bu zebani efendileri kurnazlık veya kaba güçle hükmeder, bir gün tüm Dipsiz Çukurlar üzerinde mutlak hâkim olmanın hayalini kurarlar.

Dışarıdan Gelenlere Ödül. Çoğu zebani efendisi Dipsiz Çukurlar'ı kaosa boğan sayısız zebaninin arasından çıkmış olsa da bu âlem dışarıdan gelip, sayısız katmanından birini ele geçirenleri de ödüllendirir. Elf ilahesi Lolth, elf ırkına ihanet ettiği için Corellon Larethian tarafından Dipsiz Çukurlar'a atıldıktan sonra bir zebani efendisi olmuştur. Kara Efendi Graz'zt'ın, bir zebani efendisi olmadan önce dışarıdan bu âleme girdiği ve adı çoktan unutulup gitmiş bir zebani efendisini yerinden ederek onun tahtına oturduğu söylenmektedir.

Güç ve Kontrol. Bir zebani efendisinin en büyük işareti hükmettiği katmanı istediği biçimde şekillendirme yeteneğidir. Bir zebani efendisi tarafından kontrol edilen Dipsiz Çukurlar'ın bir katmanı, o bukun kötü karakterinin bir yansıması halini alır ve başka bir yaratığın ele geçirip yeniden şekillendirmesinden korktukları için zebani efendileri nadiren kendi katmanlarından ayrılırlar.

Diğer zebaniler gibi başka bir âlemde ölen bir zebani efendisinin özü Dipsiz Çukurlar'a geri döner ve burada kendine yeni bir beden oluşturur. Yine aynı şekilde Dipsiz Çukurlar'da ölen bir zebani efendisi tam anlamıyla yok edilmiş demektir. Çoğu zebani efendisi böyle bir kaderden kaçınmak için özlerinin bir kısmını güvenli bir yerde korumaya almıştır.

BAPHOMET

Zebani efendisi Baphomet ki ayrıca Boynuzlu Kral ve Hayvangillerin Efendisi olarak da bilinir, minotorlar ve diğer vahşi yaratıklara hükmeder. Elinde olsaydı medeniyeti yerle bir eder, tüm ırkları hayvan gibi yaşamaya mahkûm ederdi.

Hayvangillerin Efendisi dışarıdan bakıldığında demir boynuzlu, kırmızı gözlü ve kana bulanmış ağza sahip devasa, kara tüylü bir minotor olarak görünür. Demir tahtı düşmanlarının çürüyen kafalarıyla, giydiği kara zırhı ise dikenler ve kurukafaya benzer işlemelerle süslenmiştir. Adı Yüreksatırı olan devasa bir kılıçlı mızrak taşır ama savaş esnasında onu genellikle düşmanlarının üzerine savurup attıktan sonra boynuzlarını ve toynaklarını kullanmak için kurbanlarının üzerine hücum eder.

DEMOGORGON

Tıslayan Canavar ve kendi kendine verdiği isimle Zebanilerin Efendisi olan Demogorgon çokluevrendeki düzeni ortadan kaldırmaktan başka bir şey istemez. Delirtecek özelliklerin ve dürtülerin tek bir bedende toplanmış hali olan Zebanilerin Efendisi diğer zebanilerde ve zebani efendilerinde korku ve öfke uyandırır.

Demogorgon bir insanın üç katı uzunluktadır, gövdesi bir yılan gibi bükümlü ve bir orangutan kadar güçlüdür. Vantuzlu dokunaçları kol görevini görür. Kertenkelemsi alt gövdesi, perdeli ve pençeli ayaklarla sona erer. Çatallı kuyruğunun kırbaca benzer uzuvlarının sonunda jilet kadar keskin bıçaklar vardır. Zebaniler Efendisi, iki tane nefret dolu babun kafasına sahiptir ve her iki kafa da delidir. Sadece bu iki yarının birbirleriyle olan mücadelesi sayesinde bu zebani efendisinin istekleri kontrol altında tutulmaktadır.

GRAZ'ZT

Zebani efendisi Graz'zt neredeyse üç metrelik boyuyla karanlık bir çekiciliğe sahip görünür. Kara Efendi'yi zebani efendilerinin en insana benzeyeni olarak düşünenler sürekli entrikalar tasarlayan kalbindeki kötülüğü ciddi ölçüde hafife alırlar.

Graz'zt'ın görünüşü oldukça etkileyicidir, zebani doğası kendini abanoz rengi derisinde, sivri kulaklarında, sarı köpek dişlerinde, kafasındaki boynuzlarda ve altı parmaklı ellerinde gösterir. Şık giyinmeye ve şatafata meraklıdır, arzularını tebaasıyla, sevgilileriyle ve eşleriyle bastırır ki bunların arasında olan albastılar ve karabastılar en sevdikleridir

JUİBLEX

Balçıkların ve sızıkların zebani efendisi olan Juiblex, Dipsiz Çukurların derinliklerinde gezinen, zehirli sıvıların karışımıdır. Çarpık haldeki Yüzsüz Efendi ne tarikatçıları ne de ölümlü hizmetkârları önemser ve tek isteği tüm yaratıkları kendisinin benzeri olan biçimsiz yaratıklara dönüştürmektir.

Dinlenme halinde Juiblex zehirli ve baloncuklar çıkaran bir kitle halinde etrafa yayılır, havayı iğrenç bir kokuyla kaplar. Bu zebani efendisinin karşısına savaşmak için yaratıkların çıktığı nadir durumlarda Jubilex kendini, siyah ve yeşil damarlarla kaplı titreyen bir koni haline getirir. Nefret dolu kırmızı gözleri jelatinimsi gövdesinde dolaşır dururken vücudundan çıkan uzantılar açgözlüce ulaşabileceği her yaratığa saldırır.

LOLTH

Örümceklerin Zebani Kraliçesi, kara elflerin kötü koruyucu analarıdır. Her düşüncesi kinle doludur ve ahlaksızlığı en inançlı din insanlarını bile yoldan çıkarabilir. Kendine bağlı olanları idare ederken Asıl Âlem'in dünyaları boyunca entrika ağları kurar, kendini takip eden kara elflerin bu dünyaları onun için kontrol altına alacağı arı iple çeker.

Lolth ölümlülerin âleminde bulunan takipçilerine kendini göstermek istediğinde ki bunu son derece sık yapar, kıvrak, kadın bir kara elf olarak görünür. Savaş çıktığında -veya takipçilerine, kendisinden korkmaları gerektiğini hatırlatmak istediğinde- Lolth'un alt bedeni bıçaklarla kaplı bacaklara ve düşmanlarını parçalayan keskin kemiklere sahip olan devasa, zebanimsi bir örümceğe dönüşür.

ORCUS

Hortlakların Zebani Efendisi ve Kan Efendisi olarak bilinen zebani efendisi Orcus'a hortlaklar ve hortlak gücünü kullanabilen canlı yaratıklar tarafından ibadet edilir. Sürekli plan kuran ve yok oluşu bir varlık olan Orcus çokluevreni sonsuza kadar kendi iradesinin istekleri hariç olmak üzere hiç değişmeyen, bir ölüm ve karanlık yeri haline getirmeyi ister.

Hortlakların Zebani Efendisi iğrenç ve şişman bir yaratıktır, gövdesi insanların gövdesine benzerken keçi ayakları güçlü, koça benzer başı ise kurumuştur. Yaralı bedeni hastalık kokusu yayar ama çürümekte olan başı ve parlayan kırmızı gözleri çoktan ölmüştür. Büyük, siyah yarasa kanatları sırtından çıkar, hareket ettikçe havayı iğrenç bir kokuyla doldurur.

Orcus, *Orcus'un Sihirli Değneği* olarak bilinen kötücül bir silah, ucunda insan kafatasına benzer bir parça bulunan bozdoğana benzer obsidyen bir değnek kullanır. Kendini hortlaklarla sarar ve onun kontrolü altında olmayan canlı yaratıkları onun için lanetlenmişlerdir.

YEENOGHU

Sırtlandamların Efendisi ve Kasap Canavar olarak bilinen zebani efendisi Yeenoghu katliam ve bilinçsiz yok ediş için yanıp tutuşur. Sırtlandamlar onun ölümcül silahlarıdır ve onları, kendi adına daha büyük katliamlar yapmaları için yönlendirir. Keder ve umutsuzluktan zevk alan Sırtlandam Efendisi ölenin cesediyle kendine ziyafet çekecek son sırtlandam kalıncaya kadar dünyanın terk edilmiş bir yer haline gelmesini arzular.

Yeenoghu kara iğneli bir omurgaya ve zümrüt yeşili alevle yanan gözlere sahip devasa, yaralı bir sırtlandam olarak görünür. Zırhı, öldürdüğü düşmanlarından aldığı kalkanlar ve zırhların birbirine yamalanmasından ibarettir ve öldürdüğü düşmanlarının derisiyle süslenmiştir. Yeenoghu savaş esnasında Kasap dediği zincirli bozdoğanını kullanabilir ya da düşmanlarını dişleri ve pençeleriyle parçalarken özgürce onların üzerinde uçabilir.

DİĞER ZEBANİ EFENDİLERİ

Dipsiz Çukurlar'da hüküm süren zebani efendilerinin tam sayısını kimse bilmez. Bu âlemin sonsuz derinliğe sahip olduğu düşünülürse güçlü zebaniler sürekli zebani efendisi olmak için yükselmekte ve ondan da hızlı bir şekilde düşmektedir. Zebanologların isimlendirmesine fırsat verecek kadar uzun süre varlığını koruyan zebani efendileri arasında Aldatma Efendisi Fraz-Urb'luu, Gazap Efendisi Kostchtchie, Aşağı Hava Krallıklarının Efendisi Pazuzu ve Mantarların Hanımı Zuggtmoy sayılabilir.

ZEBANİ TÜRLERİ

Zebanologlar zebanilerin kaotik dağılımlarını tür olarak bilinen geniş, güç kategorilerine bölmüştür. Çoğu zebani bu altı ana türden birine girer. En zayıfları 1. Türden olurken en güçlüleri de 6. Türdendir. Bu altı ana türün dışındaki zebaniler küçük ve büyük zebani efendileri olarak gruplandırılmıştır.

TÜRLERİNE GÖRE ZEBANİLER

Tür	Örnek
1	mitçin, gölge zebanisi, zögey
2	şeşe, demirkıynak
3	irke, cazı
4	korşak
5	şahmaran
6	iskarotuh, süseren

İSKAROTUH

Kadim ve korkunç kötülüğün vücut bulmuş hali olan iskarotuhlar zebani ordularının kumandanlığını yapar, kendilerine karşı çıkan her yaratığı yok ederken güçlü olmanın yollarını ararlar.

Alevli bir kırbaç ve fırtınanın gücünü çağırabilen bir uzun kılıç kullanan bir iskarotuh, savaşta öfke ve nefret sayesinde önünde durulamaz bir güç olur. Bu şiddetli öfkesini ölüm sancısına aktarır, en güçlü düşmanlarını bile yok edebilecek bir patlamayla ölür.

MİTÇİN

Mitçinler, Dipsiz Çukurların vahşiliğini ve acımasızlığını temsil ederler. Kendilerinden daha güçlü olan düşmanları yenmek için birlik olur, kazandıkları zaferlerden iğrenç abideler yapar ve bölgelerini bunlarla süslerler.

Bir mitçin korkunç, eğik bedeni ve çenesinden çıkan dişlerle devasa bir orangutan gibi görünür. Boyları 2,5 metre, omuzları geniş, ağırlıkları 300 kilograma yakındır. Yerde maymun gibi yürür ama büyük bir hız ve çeviklikle tırmanırlar.

ŞEŞE

Bu tiksinç ve görende nefret uyandıran zebani, bir zebani ve insanımsının birleşmesinden meydana gelmiş gibi görünür. Çöp gibi ince uzun bacaklara sahip olan bir şeşe duvarlarda ve tavanlarda dolanabilir. Sinir bozan bir vızıltı, şeşenin önünde gider, düşmanlarının üzerine çöken korkunç bir tembellik onları saldırıya açık hale getirir.

Aşağılık şeşeler daha güçlü efendilere sorgucu veya şef olarak hizmet ederler. Şeşeler cezalandırmak için yavaş yavaş işkence yapmaya bayılır ve efendilerini terk eden zebanileri bulmada üzerlerine yoktur. Böyle hainleri bulup efendisine iade etmek, korku veya intikam olmaksızın kurbanına işkence yapmasına imkân verir.

HARSA

Harsalar en zayıf zebani türleri arsındadır –ebediyeti daimi bir memnuniyetsizlik içinde geçirmeye mahkûm olmuş, itici ve kendinden nefret eden yaratıklar. Düşük zekâ seviyeleri onları basit görevler dışında güvenilmez yapar. Bununla beraber bu alandaki eksikliklerini saf hainlik ve kötülükle kapatırlar. Harsalar kalabalıklar halinde boş boş durur, memnuniyetsizliklerini yuhalama, tıslama ve hırıltıdan oluşan şamata halinde dışa vururlar.

İRKE

Bir irke ölümlüleri cezbederek, ayartarak veya baştan çıkararak yok etmekten büyük bir zevk alır ve bu yaratıklar, onları çağıracak kadar aptal olan yaratıklarA hizmetini sunan az sayıdaki zebani arasındadırlar.

Savaşta çok büyük bir güç olsalar da irkeler kurbanlarını gücü veya zenginliği yem olarak kullanarak onları mahvetmeyi tercih ederler. Aldatmacaya, kurnazlığa ve kötücül pazarlıklara bulaşan bir irke, öngörüsüz zebani çağırıcılarını ve zayıf iradeli ölümlüleri kandırmak için ganimet yığınları istifler. Tüm bunlara rağmen, kandırma veya aldatma planları başarısız olursa bir irkenin savaşacak ve kazanacak gücü de vardır.

SÜSEREN

Buksu bir minotora benzeyen süserenler neredeyse altı metrelik bir boya sahiptirler. Bir zebani efendisi tarafından kontrol edildiklerinde göz ardı edilemez, yaşayan kuşatma makineleri ve değerli evcil hayvanlar olarak görev yaparlar. Süserenler, labirent veya yapısı sürekli değişen karmaşık yerlerde yönlerini ve nerede olduklarını bulmak konusunda olağanüstü bir beceriye sahiptirler ki böylece takip ettikleri avlarına korkutucu bir av yaşatabilirler.

Bazen devasa süserenler arkalarında, tıpkı sırtında bir binici taşıyan fil gibi daha küçük zebanilerin içinde olduğu bir tahtıreven taşırlar.

DEMİRKIYNAK

Demirkıynaklar, Dipsiz Çukurlar'ın zebani ordularında piyade görevi yaparlar. Fiziksel olarak güçlü olsalar da akıllı değildirler ve daha güçlü zebaniler için kendilerini feda etmeye kolayca ikna edilebilirler. Saldırılarını düşmanın merkezine doğru şiddetlendirirken etrafa yaydıkları iğrenç kokuları en güçlü düşmanların bile hasta edebilir.

ÇALIK

Aşağı Âlemler'e inen kötü yaratıkların ruhları çalık haline dönüşür –zebani türünün en aşağı ve alttaki biçimi. Bu çarpık buklar gördükleri zebani olmayan her yaratığa saldırırlar ve ölüm ile kaos isteyenler tarafından Asıl Âlem'e çağırılırlar.

Hortlakların Efendisi Orcus'un çalıkları çoğunlukla gulyabaniler ve gölgeler olmak üzere başka hortlak canavarlara dönüştürme gücü vardır. Diğer zebani efendileri çalıkları yer, böylece onları sonsuza değin yok ederler. Aksi halde bir çalığı öldürmek onun iğrenç bir buhar bulutu halinde dağılmasına ve bir gün sonra yeniden çalık olarak vücut bulmasına neden olur.

ŞAHMARAN

Dehşetli bir görüntüye sahip olan şahmaranların alt gövdesi büyük bir yılana, üst gövdeleri ise altı kollu bir insan kadınına benzer.

Altı elinin her birinde bir kılıç kullanan şahmaranlar çok az sayıda kişinin savaşta karşısına çıkmayan cüret eden güçlü bir düşmandırlar. Bu zebanilerin keskin bir zekâları ve etkili taktik hisleri vardır. Çoğunlukla başka zebanileri idare edebilir, onları tek bir amaç için birleştirebilirler. Şahmaranlar genellikle ordularda subay olarak görev yapar, savaşa bodoslama girme fırsatını hiçbir zaman kaçırmazlar.

GERÇEK ZEBANİ ADLARI

Tüm zebanilerin sıradan bir adları olmakla beraber her zebani efendisinin ve 1. türden 6 türe kadar her zebaninin gizli tuttuğu bir gerçek adı vardır. Bir zebani tılsımlanırsa gerçek adını ortaya çıkarmaya zorlanabilir ve kadim yazmalarda en güçlü zebanilerin gerçek adlarının kayıtlı olduğu söylenir.

Bir zebaninin gerçek adının öğrenen bir ölümlü bu şeytanı Dipsiz Çukurlar'dan çağırmak ve onu kontrol edebilmek için güçlü bir çağırma büyüsü yapabilir. Bununla beraber bu şekilde Asıl Âlem'e getirilen zebanilerin çoğu ortalığı birbirine katmak veya anlaşmazlık ve huzursuzluk yaratmak için elinden gelen her şeyi yapar

KORŞAK

Korşaklar en acayip ve hatta komik olan zebanilerden biridir -bir insanın iki katı uzunluğa, kocaman, şişman bedenini kaldıramayacak kadar küçük görünen sırtındaki tüylü kanatlara sahip olan ve bir maymun ile yaban domuzunun birleşiminden oluşmuş, çarpık bir yaratık. Aslında bu komik özellikler dikkate değer bir zekâ ve kurnazlığı gizlemektedir.

Korşaklar savaşta dehşet vericidir, kanatlarını kullanarak ön safların üzerinde uçar ve hafif bir çabayla ortadan kaldırılabilecek olan zayıf düşmanlara odaklanırlar. Savaşın sıcağında telepatik olarak daha alt seviyedeki zebanilere emirler yağdırır; düşmanlarında, onları korkutup kaçıracak bir dehşet ve yeis duygusu uyandırırlar.

Korşaklar nefret ve umutsuzlukla beslenir ama her şeyden çok insanımsı eti yemekten zevk alırlar. Kilerlerini, Asıl Âlem'den kaçırdıkları insanımsılarla doldurur, onları özel ayinlerle canlı canlı yerler. Kendilerini kibar ve kültürlü olarak gören bu zebaniler, yemek yerken kirli ve paslı çatal, bıçak vs. kullanırlar.

DÖNEK

Dönekler Aşağı Âlemler'i böcek sürüsü gibi istila etmiştir. Fiziksel olarak zayıftırlar, gölgelerde saklanıp haylazlık ve yaramazlık peşindedirler. Daha güçlü zebaniler onları yemediğinde veya zaman geçirmek için parçalamadığında dönekleri casuslar ve haberciler olarak kullanırlar.

Bir dönek hayvan kılığına girebilir ama gerçek biçimi dikenli bir kuyruğu ve boynuzları olan yarım metre boyundaki bir insanımsı gibidir. Döneğin pençemsi parmakları ve ayakları vardır ve bunlar hedefine rahatsız edici bir zehir bulaştırabilir. Dönekler saldırmadıkları zamanlarda görünmez olmayı tercih ederler.

GÖLGE ZEBANİSİ

Bir zebaninin bedeni yok edildiğinde ve bu bukun Sonsuz Derinlikler'de kendine yeni bir beden oluşturması engellendiğinde, özü bazen muğlak bir fiziksel biçim alır. Bu gölge zebanileri normal hiyerarşinin dışında yer alırlar çünkü yaratımları çoğunlukla dönüşümden veya terfiden değil ölümlülerin yaptığı büyülerden kaynaklanır.

Gölge zebanileri karanlıkta tamamen gözden kaybolur ve hiç ses çıkarmadan hareket edebilirler. Bir gölge zebanisi güçsüz pençelerini kurbanının korkularıyla kendine ziyafet çekmek, anılarının tadına bakmak ve şüphelerini içmek için kullanır. Parlak ışık bu buku rahatsız eder, eziyet çektirir ve kendine özgü biçimini gözler önüne serer: Bulanık, muğlak bir karanlık yerine pençeleri kurbanının zihnini lime lime eden, üst gövdesi kanatlı bir insanımsıya benzeyen ama alt gövdesi yokluğa inen bir yaratık ortaya çıkar.

Gölge Doğası. Bir gölge zebanisinin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

ZÖGEY

Zögeyler sadece acı vermek ve kargaşa yaratmak için yaşayan aptal, maymun iştahlı buklardır. Bir zögey, dışarıdan bakıldığında bir insanımsı ile akbabanın devasa birleşimi olarak görünür, eğri büğrü hayvansı bedeni ve geniş kanatları sakatat kokar.

Zögeyler fırsatını yakaladıkça insanımsı etini mideye indirir, kulakları sağır eden bir sesle gözlerine kestirdikleri kurbanlarını oldukları yere mıhlar, gagası ve pençeleriyle saldırıya geçerler. Zögeyler kanatlarını salladıkça etrafa zehirli sporlardan oluşan bir gaz bulutu yayarlar.

Güzel şeylere gözlerini diken zögeyler, ucuz bir parça mücevher veya süsleme taşı elde etmek için birbirlerine saldırmakta hiç tereddüt etmezler. Ganimet elde etmek için yanıp tutuşmalarına rağmen zögeylere rüşvet vermek zordur. Çünkü istedikleri şeyi alıp onun eski sahibini bir ceset haline getirmek varken pazarlığa gerek yoktur.

CAZI

Cazılar Lolth'un Nedimeleridir - Örümcek Kraliçe'nin bir uzantısı; onun casusları, idarecileri ve kötülüğünün aracıları olarak hareket etmeye kendilerini adamışlardır. İlahelerine Zebaniağı Çukurları'nda hizmet ederler ama Lolth bazen cazıları, ona ait ibadethaneleri korumaları ve en kendini adamış rahibelerine yardım etmeleri için Asıl Âlem'e gönderir. Cazılar Lolth'un Zebaniağı diyarının dışında şekillenmezler ve kraliçelerinden başka hiçbir zebani efendisine hizmet etmezler.

Dipsiz Çukurlar'ın dışındaki bir cazı, zebani biçimini gizlemek için kara elf bir kadın veya canavarımsı bir örümcek biçimine girebilir. Gerçek biçimindeyse bu buk tek, kötücül bir göze sahip olan sarı balçıktan oluşmuş bir sütun gibidir. Kara elf ve gerçek biçimindeyken cazının dokunuşu tıpkı zehirli bir örümceğin ısırışı gibi zehirlidir.

AYRIT: ZEBANİ ÇAĞIRMAK

Bazı zebanilerin, başka zebanileri çağırmalarına olanak tanıyan bir eylem seçeneği vardır.

Zebani Çağır (1/Gün). Zebani neyi çağıracağına karar verir ve büyülü bir çağrı girişiminde bulunur.

- Bir **iskarotuh**un 1z8 zögey, 1z6 demirkıynak, 1z4 irke, 1z3 korşak, 1z2 şahmaran veya bir süseren çağırma şansı yuzde 50'dır
- Bir **mitçin**in bir mitçın çağırma şansı yüzde 30'dur.
- Bir **şeşe**nın bir şeşe çağırma şansı yüzde 30'dur.
- Bir **irke**nın 1z3 zögey, 1z2 demırkıynak veya bir irke çağırma şansı yüzde 30'dur.
- Bir **demirkıynağın** 2z6 harsa veya bir demırkıynak çağırma şansı yüzde 30'dur
- Bir **şahmaran**ın 1z6 zögey, 1z4 demırkıynak, 1z3 irke, 1z2 korşak veya bir şahmaran çağırma şansı yüzde 50'dir
- Bir **korşağın** 1z4 zögey, 1z3 demirkıynak, 1z2 irke veya bir korşak çağırma şansı yüzde 50'dir.
- Bir **zögey**ın 2z4 harsa veya bır zogey çağırma şansı yüzde 30'dur.
- Bir **cazı**nın bir cazı çağrıma şansı yüzde 50'dır

Çağrılan zebani, onu çağırandan en fazla 24 metre uzakta ve boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcısının müttefıkıdır ve başka zebanileri çağıramaz. 1 dakika boyunca ya da kendisi veya onu çağıran ölünceye ya da onu çağıran, bir eylem olarak onu geri gönderınceye kadar varlığını korur.

İSKAROTUH

Kocaman buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 262 (21z12 + 126)
Hızı 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Güç +14, Bün +12, Bil +9, Kar +12
Zarar Dirençleri soğuk, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen algı 13
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 19 (22.000 DP)

Ölüm Sancısı. İskarotuh öldüğünde patlar ve ondan en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan her yaratığın GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolu yapması, başarısız olanların 70 (20z6) ateş zararı, başarılı olanların verilen zararın yarısını alması gerekir. Patlama, etraftaki giyilmeyen veya taşınmayan yanabilir nesneleri tutuşturur ve ıskarotuhun silahlarını yok eder.

Ateş Aylası. Iskarotuhun her sırasının başında ondan en fazla 2 metre uzakta bulunan her yaratık 10 (3z6) ateş zararı alır ve bu alandakı giyilmeyen veya taşınmayan yanabilır nesneler yanmaya başlar.

Büyü Direnci. Iskarotuhun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. İskarotuhun sılah saldırıları büyuludur

EYLEMLER

Çoklusaldırı. İskarotuh iki saldırı yapar: Biri uzun kılıcıyla ve biri de kırbacıyla.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (3z8 + 8) kesici zarar ve 13 (3z8) yıldırım zararı. Eğer ıskarotuhun yaptığı bir kritik vuruşsa zarar zarlarını iki yerine üç defa atar.

Kırbaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar ve 10 (3z6) ateş zararı ve hedef başarılı bır GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da iskarotuha doğru 10 metre çekilmelidir.

Işınlanma. İskarotuh büyülü olarak, giydiği (üzerindeki) veya taşıdığı ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bir alana ışınlanabilir.

Mitçin

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 68 (8z10 + 24)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6
Beceriler Algı +5, Gizlilik +5
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen algı 15
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 5 (1.800 DP)

Doğal Büyüyapımı. Mitçinin büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 13). Mitçın, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

1/Gün: *dolandolaş, hayali güç*
2/Gün: *görünmezlik (sadece kendine), kendını gizle*

Korkusuz. Mitçin, kendi sırasının başında, bu sırasında yapacağı tüm yakın dövüş silahı saldırılarında avantaj kazanabilir ama bir sonraki sırasının başına kadar ona yapılan tüm saldırı kontrollerinin de avantajı olur.

Koşarak Uzun Atlama. Mitçinin koşarak başladığı uzun atlamanın mesafesi 16 metre ve yüksek (yukarı yönlü) zıplamasının mesafesi de 8 metredir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Mitçın üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğer ikisi yumruklarıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z10 + 4) sersemletici zarar.

D

Şeşe

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 84 (13z10 + 13)
Hızı 8 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bil +5
Beceriler Algı +5
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 6 (2.300 DP)

Vızıltı. Şeşe, zebanilerin bağışık olduğu korkunç bir vızıldama sesi çıkarır. Sırasına şeşeden en fazla 12 metre uzakta başlayan her yaratık başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilincini kaybetmelidir (bilinçsiz) Vızıldamayı duyamayan bir yaratık kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı olur. Vızıldamadan etkilenen bir yaratık için bu etki, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak üzerine kutsal su serperse sona erer. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa ya da vızıldama etkisi o yaratık için sona erdiyse bu yaratık, bu etkiye karşı 24 saat bağışıklık kazanmış demektir.

Büyü Direnci. Şeşenin buyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Örümcek Ayağı. Şeşe baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 16 (4z6 + 2) delici zarar ve 24 (7z6) çürütücü zarar ve hedefin en yüksek can puanı aldığı çürütücü zarar kadar azalır. Bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse o yaratık ölür. Hedefin en yüksek can puanındaki bu azalma o bir uzun molayı tamamlayıncaya veya *büyük onama* büyüsü gibi bir büyü tarafından etkilenene kadar sürer.

Harsa

Küçük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 18 (4z6 + 4)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Cehennemce, telepati 24 m. (sadece Cehennemceyi anlayan yaratıklarla)
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Harsa iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve biri de pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (2z6) kesici zarar

Kokuşuk Bulut (1/Gün). Harsa merkez olmak üzere 4 metre yarıçaplı alana yeşil renkli iğrenç bir duman yayılır. Bu duman köşelerden dönebilir ve kapladığı alan hafif engelli durumdadır. Bu duman 1 dakika boyunca ya da güçlü bir rüzgâr tarafından dağıtılıncaya kadar varlığını korur. Bu duman içinde sırasına başlayan her yaratığın başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına değin zehirlenmesi gerekir. Bu şekilde zehirlenmişken hedef kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, yani ikisini aynı sırada kullanamaz ve tepkilerini de kullanamaz.

İRKE

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 157 (15z10 + 75)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +9, Bün +9, Bil +7, Kar +7
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 9 (5.000 DP)

Doğal Büyüyapımı. İrkenin büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16). İrke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyü dağıt, büyüyü tespit et, karanlık*
1/gün: *güç sözü afalla, karmaşa, uçma*

Büyü Direnci. İrkenin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. İrke dört saldırı yapar: İkisi kıskaçlarıyla ve ikisi yumruklarıyla. Alternatif olarak iki kıskaç saldırısı ve bir büyü de yapabilir.

Kıskaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z10 + 5) sersemletici zarar. Hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). İrkenin iki kıskacı vardır ve her biri sadece bir hedef yakalayabilir.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) sersemletici zarar.

SÜSEREN

Kocaman buk (zebanı), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 310 (23z12 + 161)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (−2)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Güç +13, Çev +6, Bün +13, Bil +7
Beceriler Algı +7
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar.
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Cehennemce
Zorluk 17 (18.000 DP)

Hücum. Eğer süseren, aynı sıranın içinde, bir hedefe boynuzlarıyla saldırı yapmadan önce en az 6 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef fazladan 38 (7z10) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 21 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 8 metre geri itilip, yere devrilmelidir.

Labirent Anısı. Süseren daha önce yolculuk yaptığı bir yolu eksiksiz şekilde hatırlar.

Büyü Direnci. Süserenın büyülere ve diğer buyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Kuşatma Canavarı. Süseren nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Süseren üç saldırı yapar: İkisi yumruklarıyla ve biri toynağıyla.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z8 + 7) sersemletici zarar.

Toynak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 23 (3z10 + 7) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 21 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir.

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 45 (7z10 + 7) delici zarar.

"BU LANETLİ SEFİL İÇİN HİÇ ACIMAN OLMASIN. KAHROLASICA ŞEY GÜÇLENİP BİR GÜN BİR ZEBANİ EFENDİSİ OLABİLİR."

—KAOTİK EMİRİKOL

Demirkıynak

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (13z10 + 65)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Guç +7, Bün +8, Bil +4
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar.
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 8 (3.900 DP)

Büyü Direnci. Demirkıynağın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Koku. Sırasına demirkıynaktan en fazla 4 metre uzakta başlayan her yaratığın başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, demırkıynağın kokusuna karşı 24 saat bağışıklığı olur.

Eylemler

Çoklusaldırı. Demirkıynak üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Çalık

Küçük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 9
Can Puanı 9 (2z6 + 2)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	9 (−1)	13 (+1)	3 (−4)	8 (−1)	4 (−3)

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Cehennemceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (2z4) kesici zarar.

"TAPINAĞIN HER TARAFINA BEDEN PARÇALARI SAÇILMIŞTI. TARİKATÇILARIN GÜÇLÜ BİR ZEBANİ ÇAĞIRDIKLARI VE BUNDAN PİŞMAN OLACAK KADAR YAŞAYAMADIKLARI SONUCUNA VARDIK. AYNI SONA UĞRAMAMAK İÇİN KEŞİF GEZİMİZİ ERKEN BİTİRDİK VE KUYRUĞUMUZU BACAKLARIMIZIN ARASINA KISTIRMIŞ HALDE HOMMLET KASABASINA GERİ DÖNDÜK. RUFUS VE BURNE BİZE GÜLMEKTEN YERLERE YATMIŞLARDI."

—NELUMÉ, GENÇ BİR YARI-ELF SİHİRBAZIN, UNUSURSAL KÖTÜLÜK TAPINAĞI'NA YAPTIĞI İLK VE TEK ZİYARETİNİN GÜNLÜĞÜNDEN.

Şahmaran

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 189 (18z10 + 90)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Güç +9, Bün +10, Bil +8, Kar +10
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 16 (15.000 DP)

Büyü Direnci. Şahmaranın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Şahmaranın silah saldırıları büyülüdür.

Tepkisel. Şahmaran savaş esnasında her sırada (tüm yaratıkların sırasında; yani savaşta toplam 5 yaratık varsa 5 defa, 10 yaratık varsa 10 defa vs.) tepki kullanabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şahmaran yedi saldırı yapar: Altısı uzun kılıcıyla ve biri kuyruğuyla.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 19). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır. Şahmaran otomatik olarak yakalanmış hedefe kuyruğuyla vurabilir ve başka hedeflere karşı kuyruk saldırısı yapamaz.

Işınlanma. Şahmaran büyülü olarak, giydiği (üzerindeki) veya taşıdığı ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bir alana ışınlanabilir.

Tepkiler

Savuşturma. Şahmaran, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 5 ekleyebilir. Şahmaranın bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Korşak

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 184 (16z10 + 96)
Hızı 8 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +11, Zek +9, Bil +6, Kar +7
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 13 (10.000 DP)

Büyü Direnci. Korşağın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Korşak, yapabilirse Korku Halesi'ni kullanır. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 32 (5z10 + 5) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet.* 15 (3z6 + 5) kesici zarar.

Korku Halesi (Yenilenir 5-6). Korşak büyülü olarak etrafına göz kamaştırıcı, harikulade, çok renkli bir ışık yayar. Korşaktan en fazla 6 metre uzakta bulunan ve bu ışığı gören her yaratık başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca ondan korkmalıdır. Her yaratık kendi sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa ya da bu etki o yaratık için sona erdiyse bu yaratık, korşağın Korku Halesi etkisine karşı 24 saat bağışıklık kazanmış demektir.

Işınlanma. Korşak büyülü olarak, giydiği (üzerindeki) veya taşıdığı ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bir alana ışınlanabilir.

Ayrit: Dönek İptaş

Âlemler ötesi iptaşlarla ilgilenen ölümlü büyü yapıcılar, dönekleri çağırması kolay ve hizmet etmeye meraklı yaratıklar olarak bulurlar. Dönek, yalaka hizmetkâr rolünu gayet iyi doldurur. Efendisine iyi hizmet eder ama ölümlüleri daha çok ve daha kaotik şeyler yapmaya yönlendirirler. Böyle döneklerin şu özelliği olur:

İptaş. Dönek başka bir yaratığa iptaş olarak hizmet edebilir, bunu isteyen efendisiyle arasında telepatik bir bağ oluşturabilir. İkisi birbirine bu şekilde bağlıyken, her ikisi birbirinden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla efendi, döneğin algıladığı her şeyi algılayabilir. Dönek, efendisinden en fazla 4 metre uzaklıktayken efendi, döneğin Büyü Direnci özelliğinden faydalanır. Dönek istediği zaman ve istediği nedenden dolayı iptaş olma hizmetini ve böylece telepatik bağlantıyı sonlandırabilir.

Dönek

Minik buk (zebani, biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 7 (3z4)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +5
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zorluk zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Cehennemce, Ortak Lisan
Zarar Bağışıklıkları 1 (200 DP)

Biçimdeğiştiren. Dönek, eylemini kullanarak yarasa (hızı 4 m., uçma 16 m.), çıyan (hızı 16 m., tırmanma 16 m.) veya kurbağa (hızı 16 m., yüzme 16 m.) hayvangillerinden birinin biçimini alabilir veya kendi zebani biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır fakat belirtilen hızlara dikkat edin. Taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönuşmez. Eğer dönek ölürse asıl haline geri döner.

Büyü Direnci. Döneğin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler (Hayvangil Biçiminde Isırık). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 (2z4) zehir zararı almalı ve 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolunu tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Korku (1/Gün). Döneğin seçtiği ve kendisinden en fazla 8 metre uzakta bulunan bir yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer dönek hedef yaratığın görebileceği bir yerdeyse bu kontrolün dezavantajı vardır.

Görünmezlik. Dönek, saldırı yapana veya Korku özelliğini kullanana ya da konsantrasyonu (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erene kadar büyülü olarak görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey dönekle temas halinde olduğu sürece görünmez olur.

Gölge Zebanisi

Orta Buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 66 (12z8 + 12)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Kar +4
Beceriler Gizlilik +7
Zarar Hassasiyetleri ışıltı
Zarar Dirençleri asit, ateş, çürütücü, gümbürtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları soğuk, yıldırım, zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 4 (1.110 DP)

Tinsel Hareket. Gölge zebanisi, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Gölge zebanisi, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Gölge Gizliliği. Gölge zebanisi alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenme eylemini kullanabilir.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) zihinsel zarar veya eğer gölge zebanisinin saldırı kontrolünde avantajı olduysa 17 (4z6 + 3) zihinsel zarar.

Zögey

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 104 (11z10 + 44)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bil +4, Kar +2
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Cehennemce, telepati 48 m.
Zorluk 6 (2.300 DP)

Büyü Direnci. Zögeyin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Zögey iki saldırı yapar: Biri gagasıyla ve biri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z10 + 3) kesici zarar.

Sporlar (Yenilenir 6). Zögey merkez olmak üzere 6 metrelik yarıçapa sahip alana zehirli sporlardan oluşan bir bulut yayılır. Sporlar köşelerden dönebilir. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Hedef bu şekilde zehirlenmişken her sırasının başında 5 (1z10) zehir zararı alır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin üzerine bir şişe kutsal suyu boşaltmak da bu etkiyi sonlandırır.

Donduran Çığlık (1/Gün). Zögey kan donduran bir çığlık atar. Zögeyden en fazla 8 metre uzakta bulunan ve bu çığlığı duyan ve zebani olmayan her yaratık başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da zögeyin bir sonraki sırasının sonuna kadar afallamalıdır.

Cazı

Orta buk (zebani, biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z8 + 64)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Zek +5, Bil +6, Kar +6
Beceriler Aldatma +10, Sezgi +6
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Cehennemce, Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 10 (5.900 DP)

Biçimdeğiştiren. Cazı, eylemini kullanarak kadın bir kara elf veya dev bir örümcek biçimini alabilir veya kendi zebani biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır. Taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer cazı ölürse asıl haline geri döner.

Büyü Direnci. Cazının büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Örümcek Ayağı. Cazı baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Doğal Büyüyapımı. Cazının büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Cazı, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *örümcek ağı, zihin okuma*
1/gün: *kişiye hükmet*

Ağ Yürüyücüsü. Cazı, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Çoklusaldırı. Cazı iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Darbe (Örümcek Biçiminde Isırık). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. (zebani biçiminde 4 m.), bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) sersemletici (örümcek biçiminde delici) ve 21 (6z6) zehir zararı.

Sis Biçimi. Cazı zehirli bir duman biçimine ya da kendi gerçek biçimine dönüşür. Taşıdığı veya giydiği her şey onunla beraber dönüşür. Ölürse asıl haline geri döner.

Cazının durumu sis biçimindeyken güçsüzdür ve konuşamaz. Uçma hızı 12 metredir, havada süzülebilir ve hava geçirmez olmayan her yerden geçebilir. Güç, Çeviklik ve Bünye kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyüsüz zararlara karşı bağışıktır.

Cazı sis biçimindeyken bir yaratığın alanına girip orada durabilir. Bu yaratık ne zaman sırasına cazının alanında başlarsa başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmelidir. Hedef bu şekilde zehirlenmişken durumu güçsüzdür.

Şeytanlar

Şeytanlar, zorbalığın, zulmün ve tiranlığın ete kemiğe bürünmüş hali, tüm ölümlü yaşamı üzerinde hükümranlık kurmak için kendini adayan diktatörel bir topluluktur. Baator'un Dokuz Cehennemi'nin gölgesi çokluevrenin çok ötesine kadar uzanır ve Nessus'un karanlık efendisi Asmodeus güç ve kudret hırsını tatmin etmek için tüm acunu egemenliği altına almak için yanıp tutuşur. Bunun için daimi olarak cehennemi ordularının sayısını arttırır, ruhlarını yozlaştırıp bozmak ve böylece yeni şeytanlar yaratmak için kölelerini sürekli ölümlülerin âlemine gönderir.

Zulüm Efendileri. Şeytanlar fethetmek, köleleştirmek ve baskı altına almak için yaşar. Zayıflar üzerinde hüküm sahibi olmaktan sapıkça bir zevk duyarlar ve bir şeytanın bu otoritesini reddeden herhangi bir yaratık hızlı ve zalim bir cezayla karşılaşır. Bir şeytan için tüm etkileşimler, gücünü göstermesi için bir fırsattır ve tüm şeytanlar sahip oldukları gücü nasıl kullanacakları ve suiistimal edeceklerini çok iyi bilirler.

Şeytanlar, zeki ölümlülerin canını sıkan başarısızlıkların farkındadırlar ve bu bilgiyi, ölümlüleri kötülüğe ve karanlığa çekmek için kullanır, onları kendi sapkın yollarında kullanmak için köleleştirirler. Asıl Âlem'deki şeytanlar nüfuzlarını insanımsı yöneticileri yönlendirmek, kötü düşünceleri fısıldamak, paranoya yaymak ve nihayetinde onları zulüm ve zarar verici eylemlere yönlendirmek için kullanırlar.

İtaat ve Arzu. Adil bakış açılarına uygun olarak şeytanlar üstlerini kıskansa veya onlardan nefret etseler dahi onlara itaat ederler. Çünkü bu itaatin ödüllendirileceğini bilirler. Dokuz Cehennemin hiyerarşisi bu sorgulanamaz sadakate bağlıdır. Eğer o olmazsa bu cehennemsi âlem Dipsiz Çukurlar kadar anarşik bir hale bürünür.

Ama aynı zamanda tasarılar düzenlemek şeytanların doğasında vardır ve bu da bazılarında, yönetilmekten duydukları hoşnutlukla çelişir şekilde yönetme arzusunu ortaya çıkarır. Bu yegâne arzu özellikle Dokuz Cehennem'in dokuz katını yönetmesi için Asmodeus tarafından tayin edilen başşeytanlarda güçlüdür. Bu üst rütbeli buklar gerçek gücün tadına varabilen tek şeytanlardır ve onu da en tatlı içki kadar arzularlar.

Kara Tüccarlar ve Ruh Alıcılar. Şeytanlar Aşağı Alemler'in mahkûmudur ama bu âlemlerin dışına geçitler veya güçlü çağırma büyüleri aracılığıyla gidebilirler. Fayda veya bir ödül elde etmek için ölümlülerle anlaşma yapmaya bayılırlar ama bir ölümlünün böyle bir anlaşma yaparken çok dikkatli olması gerekir. Şeytanlar kurnaz anlaşmacılardır ve bir anlaşmanın uygulanması söz konusu olduğunda son derece acımasızdırlar. Dahası, en aşağı düzeydeki bir şeytan ile yapılan anlaşma bile Asmodeus'un iradesine tabiidir. Böyle bir anlaşmayı bozan herhangi bir ölümlü o an ruhundan vazgeçmiş olur ve ruhu da Dokuz Cehennem'e götürülür.

Bir yaratığın ruhuna sahip olmak o yaratık üzerinde mutlak kontrole sahip olmak demektir ve çoğu şeytan, verebilecekleri buksu güç ve lütuflar için başka bir ödeme yöntemi kabul etmez. Genellikle bir ölümlü doğal yollarla öldüğünde ruhuna el konulmuş olur. Çünkü şeytanlar ölümsüzdür ve yaptıkları anlaşmanın meyve vermesi için yıllar boyunca bekleyebilirler. Eğer bir anlaşma şeytana, bir ölümlünün ruhunu onun ölümünü beklemeden alabilmesine izin veriyorsa bu şeytan, istediği an o ruhu ele geçirmiş olarak Dokuz Cehennem'e dönebilir. Bir şeytan tarafından ele geçirildikten sonra ancak ilahi müdahale bir ruhu serbest bırakabilir.

Cehennemi Hiyerarşi

Dokuz Cehennem'in, içinde yaşadığı toplumun her tarafını sınırlayan katı bir hiyerarşisi vardır. Asmodeus tüm şeytanların yüce yöneticisidir ve Dokuz Cehennem'de bulunan, düşük seviyedeki bir ilahın güçlerine sahip olan yegâne yaratıktır. Asıl Âlem'de de kendisine bir ilah gibi ibadet edilen Asmodeus kötü insanımsı tarikatlara kendi adını almalarını fısıldar. Dokuz Cehennem'de çukur buklarından çok büyük bir gruba kumanda eder. Bu da sayılamayacak kadar çok sayıda askeri ve astı bulunduğu anlamına gelir.

En yüce zorba ve zulümkâr hükümdar, zeki bir aldatıcı ve anlaşılmazlığın efendisi olan Asmodeus tahtını, dostlarını yakında ve düşmanlarını da daha yakın tutarak korur. Yönetimle ilgili meselelerin çoğunu, Dokuz Cehennem'in cehennemi bürokrasisinin büyük kısmını oluşturan çukur buklarına ve daha alt seviyedeki başşeytanlara devreder. Tabii bu güçlü şeytanların, hükmettiği Baator'un Tahtı'nı elinden almak için sürekli entrikalar ve komplolar hazırladığını da her zaman bilir. Asmodeus başşeytanları tayin eder ve bu cehennemi hiyerarşinin herhangi bir üyesinin rütbesini ve konumunu istediği gibi değiştirebilir.

Eğer bir şeytan Dokuz Cehennem'in dışında ölürse ya bir sülfür bulutu içinde yok olur ya da irin benzeri bir sıvı halinde çözülür ve anında geldiği yere, Dokuz Cehennem'in katlarından ait olduğuna geri döner. Dokuz Cehennem'de ölen şeytanlar sonsuza kadar yok edilmiştir – ki bu Asmodeus'un bile korktuğu bir durumdur.

Başşeytanlar. Başşeytanlar, Dokuz Cehennem'de şu anda hüküm süren veya daha önce hüküm sürmüş tüm yöneticilere (Bkz. Dokuz Cehennem'in Katları ve Efendileri tablosu) ek olarak onların saray maiyetlerini oluşturan dük ve düşesleri kapsar. Bu dükler ve düşesler, maiyetlerinde oldukları yöneticilere danışman olarak hizmet eder ve bir gün onların yerine geçmeyi umarlar. Her başşeytanın eşsiz bir görünümü vardır ki bu da onların kendilerine ait kötücül doğalarını yansıtır.

Büyük Şeytanlar. Büyük şeytanların arasında çukur bukları, erinyeler, boynuzlu şeytanlar ve buz şeytanları vardır ki bunlar da küçük şeytanlara kumanda eder, başşeytanlara hizmet ederler.

Küçük Şeytanlar. Küçük şeytanların arasında çok sayıda buk türü bulunur ki bunlara şeytancıklar, zincir şeytanları, iğneli şeytanlar, sakallı şeytanlar ve dikenli şeytanlar, kemik şeytanları dâhildir.

Lemurlar. Şeytanların en alt biçimi olan lemurlar, yozlaşmış ölümlülerin çarpık ve işkenceye maruz kalmış ruhlarıdır. Dokuz Cehennem'de öldürülen bir lemur ancak kutsanmış bir silahla öldürülürse ya da biçimsiz cesedi üzerine, hayata geri dönmeden önce kutsal su serpilirse gerçekten ve daimi surette ölmüş olur.

Terfi ve Tenzil. Kötü bir ölümlünün ruhu Dokuz Cehennem'e gittiğinde çarpık bir lemurun fiziksel biçimini alır. Başşeytanların ve diğer büyük şeytanların lemurları küçük şeytanlara terfi etme güçleri vardır. Küçük şeytanları büyük şeytanlara terfi etme gücü sadece başşeytanlardadır ve bir büyük şeytanı başşeytan seviyesine çıkarabilecek tek kudret Asmodeus'tadır. Bu şeytani terfi kısa, acılı bir dönüşümle olur ki bu esnada şeytanın hatıraları hiç değişmeksizin bir biçimden diğerine taşınır.

Alt seviyedeki terfiler genellikle ihtiyaçtan yapılır. Örneğin, bir çukur buku kendi idaresinde olan görünmez casuslara sahip olabilmek için lemurları şeytancıklar haline dönüştürebilir. Yüksek seviyeli terfiler neredeyse her zaman liyakata dayalıdır. Örneğin, savaşta yaptıklarıyla öne çıkan bir kemik şeytanı, hizmet ettiği başşeytan tarafından bir boynuzlu şeytana terfi edebilir. Bir şeytan çok nadiren bir seferinde birden fazla basamak atlar.

Cehennemi Hiyerarşi

1 lemur

Küçük şeytanlar

2 şeytancık
3 dikenli şeytan
4 sakallı şeytan
5 dikenli şeytan
6 zincir şeytanı
7. kemik şeytanı

Büyük şeytanlar

8. boynuzlu şeytan
9. erinyeler
10. buz şeytanı
11. çukur buku

Başşeytanlar

12. dukler veya düşesler
13 başdukler veya başduşesler

Tenzil şeytanlar arasında başarısızlığın veya itaatsizliğin geleneksel cezasıdır. Başşeytanlar veya büyük şeytanlar, küçük bir şeytanı lemura tenzil edebilirler ki bu halde o şeytan, önceki hayatına dair tüm anılarını kaybeder, unutur. Bir başşeytan büyük bir şeytanı küçük bir şeytana tenzil edebilir ama bu halde tenzile uğrayan şeytan anılarını kaybetmez – ve tenzil çok şiddetliyse intikam arayabilir.

Hiçbir şeytan kendine bağlılık yemini etmemiş bir şeytanı ne terfi edebilir ne de tenzil edebilir. Böylece birbirine rakip başşeytanların, karşı tarafın en güçlü hizmetkârlarını tenzil etmesi engellenmiştir. Tüm şeytanlar Asmodeus'a sadakat yemini ettiği için o istediği gibi tüm şeytanları tenzil edebilir, istediği biçime dönüştürebilir.

Dokuz Cehennem

Dokuz Cehennem, dokuz farklı katmandan oluşan tek bir âlemdir. İlk sekiz katın her biri bir başşeytan tarafından yönetilir. Bu sekiz başşeytan da dokuzuncu kat Nessus'un Başdükü olan Asmodeus'a karşı sorumludur, ona cevap verirler. Dokuz Cehennem'in en dipteki katına ulaşmak için sırasıyla tüm sekiz kattan geçilmesi gerekir. Bunu yapmanın en hızlı yolu da bir kattan diğerine aniden dalan Stiks Nehri'dir. Ancak en cesur maceracıları bu yolculuğun korkularına ve dehşetlerine göğüs gerebilir

Gerçek Şeytan Adları Ve Muskaları

Tüm şeytanların sıradan bir adları olmakla beraber lemur seviyesinin üzerindeki her bir şeytanın gizli tuttuğu bir gerçek adı vardır. Bir şeytan tılsımlanırsa gerçek adını ortaya çıkarmaya zorlanabilir ve kadim yazmalarda belli başlı şeytanların gerçek adlarının kayıtlı olduğu söylenir.

Bir şeytanın gerçek adını öğrenen bir ölumlu bu şeytanı Dokuz Cehennem'den çağırmak ve hizmetine bağlamak için güçlü bir çağırma büyüsü yapabilir. Bu bağ ayrıca bir şeytan muskası aracılığıyla da kurulabilir. Bu kadim antikalardan her birinin üzerinde, kontrol ettiği şeytanın gerçek adı yazılıdır ve yapıldığında (genellikle bu muskanın yaratıcısının sevdiği birisidir) değerli bir kurbanın kanına daldırılmıştır

Nasıl çağrılmış olursa olsun bu yolla Asıl Âlem'e getirilen bir şeytan böyle hizmet etmeye zorlanmaktan hiç hoşlanmaz Bununla beraber bu şeytan, ruhu Dokuz Cehennem'e gitsin diye onu çağıranı yoldan çıkartmak için eline geçen her fırsatı kullanır Sadece şeytancıklar çağrıldıkları için memnundur ve kolayca onları çağıranlara iptaşlar olarak hizmet ederler. Ama onlar da kendilerini çağıranları yoldan çıkarmak için ellerinden geleni yaparlar

Ayrıt: Şeytan Çağırmak

Bazı şeytanların, başka şeytanları çağırmalarına olanak tanıyan bir eylem seçeneği vardır

Şeytan Çağır (1/Gün). Şeytan neyi çağıracağına karar verir ve büyülü bir çağrı girişiminde bulunur

- Bir **dikenli şeytan**ın bir dikenli şeytan çağırma şansı yüzde 30'dur
- Bir **sakallı şeytan**ın bir sakallı şeytan çağırma şansı yüzde 30'dur
- Bir **kemik şeytanı**nın 2z6 iğneli şeytan veya bir kemik şeytanı çağırma şansı yüzde 40'tır
- Bir **erinye**nin yüzde 3z6 iğneli şeytan, 1z6 sakallı şeytan veya bir erinye çağırma şansı 50'dir
- Bir **boynuzlu şeytan**ın bir boynuzlu şeytan çağırma şansı yüzde 30'dur.
- Bir **buz şeytanı**nın bir buz şeytanı çağırma şansı yuzde 60'tır
- Bir **çukur buku**, başarısızlık şansı olmaksızın mutlak surette 2z4 sakallı şeytan, 1z6 dikenli şeytan veya bir erinye çağırır

Çağrılan şeytan, onu çağırandan en fazla 24 metre uzakta ve boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcısının muttefikidir ve başka şeytanları çağıramaz 1 dakika boyunca ya da kendisi veya onu çağıran ölünceye ya da onu çağıran, bir eylem olarak onu geri gönderinceye kadar varlığını korur

Dikenli Şeytan (Hamatula)

Dizginsiz hırs ve arzunun yaratıkları olan dikenli şeytanlar Dokuz Cehennem sakinlerinin ve onların mahzenlerinin korumaları olarak görev yaparlar. Keskin dikenler, iğneler ve kancalara sarılmış uzun boylu bir insanımsıya benzeyen bu şeytanların pırıl pırıl parlayan gözleri, kendi adına ele geçirebileceği nesneler ve yaratıklar için daima tetiktedir. Bu buklar, zafer kazanmaları halinde ödül elde edebilecekleri tüm savaş ve çatışmaları büyük bir zevkle kabul ederler.

Dikenli şeytanlar tetikte olmalarıyla bilinir ki bu da onları baskına uğramaya zor hale getirir. Sıkılmadan, dikkatlerini dağıtmadan görevlerini yerine getirirler. Keskin pençelerini silah olarak kullanır veya onlardan kaçmaya çalışan düşmanlarına ateş topları fırlatırlar.

Sakallı Şeytan (Barbazu)

Sakallı şeytanlar başşeytanların ilk saldırı askerleri olarak görev yapar, omuz omuza savaşır ve savaşın kargaşasından zevk alırlar. İster gerçek olsun ister hayali en ufak küçümseme girişimine şiddetle cevap verir, testereye benzer kılıçlı mızraklarıyla düşmanları arasında yol açarken kendilerini şiddete boğarlar.

Bir sakallı şeytan insanımsı biçimlidir, kulakları sivri, derisi pullu, kuyruğu uzun ve pençeleri, buksu doğasını gösterir niteliktedir. Bu şeytanlar adlarını, çenelerini süsleyen yılana benzeyen oluşumlardan alırlar ki bunları kullanarak düşmanlarına saldırır ve onları zehirler böylece güçlü zehirleriyle hedeflerini zayıflatırlar.

Kemik Şeytanı (Osyluth)

Öfke, şehvet ve kıskançlığın güdülediği kemik şeytanları Dokuz Cehennem'in efendilerinin patronları olarak görev yaparlar. Zayıf şeytanları işe koşar, kendilerine başkaldıran bukların tenzil edilmesini görmekten özellikle zevk alırlar. Aynı zamanda terfi etmeyi her şeyden çok ister, üstlerini inanılmaz bir şekilde kıskanır, hiç istemedikleri ve işkence gibi geldiği halde onlara dalkavukluk ederler.

Bir kemik şeytanı dışarıdan bakıldığında, kurumuş derisi iskeletine sıkıca sarılmış olan insanımsı bir mısır koçanı gibi görünür. Korku verici, kafatasına benzeyen bir başı ve akrebinkine benzeyen bir kuyruğu vardır. Ağır bir çürüme kokusu etrafını sarar. Savaş esnasında pençelerini kullanarak yok edici olsalar da kemikten yapılmış kancalı, gönderli silahları da kullanırlar. Bu silahları, zehirli kuyruklarıyla saldırmadan önce düşmanlarını bastırmakta kullanırlar.

Zincir Şeytanı (Kyton)

Bu uğursuz buk, zincirleri bir kefen gibi giyer. Korkutucu bakışıyla daha alt seviyedeki yaratıkları önünde süren bir zincir şeytanı, vücudunu saran zincirleri olduğu kadar yakınlarında bulunan zincirleri de harekete geçirip, kullanır; düşmanlarını deşmek için onlarda kancaların, bıçakların ve dikenlerin çıkmasına neden olur.

Zincir şeytanları cehennemi diyarların acı vermeyi seven gardiyanları ve işkencecileri olarak görev yapar, acı ve ıstırap vermekten zevk alırlar. Dokuz Cehennem'de tuzağa düşmüş ölümlülerin ruhlarına işkence yapmaları için çağrılır, onların buradaki şekli olan iğrenç lemurların üzerine öfkelerini boşaltırlar.

Erinyeler

Tüm küçük ve büyük şeytanlar arasında en güzel ve çekicileri olan erinyeler azılı ve disiplinli savaşçılardır. Gökten bir anda saldırır, efendilerine yanlış yapanlara veya Asmodeus'un hükümlerine karşı gelenlere hızlı bir ölüm getirirler. Erinyeler, heykel gibi heybetli vücutlara ve büyük, tüylü kanatlara sahip erkek veya kadın insanımsılar gibi görünür. Çoğu, kendilerine özel tasarlanmış zırhlar ve boynuzlu miğferler giyer, ince bir güzelliğe sahip kılıçlar ve yaylar taşırlar. Ayrıca bazıları, güçlü düşmanları yakalamak için *sarma halatı* kullanırlar.

Dokuz Cehennem'in Katları ve Efendileri

Kat	Kat Adı	Başdük veya Başdüşes	Önceki Efendisi	Ana Sakinleri
1	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat	Erinyeler, şeytancıklar, iğneli şeytanlar
2	Dis	Dispater	-----	Sakallı şeytanlar, erinyeler, şeytancıklar, iğneli şeytanlar
3	Minauros	Mammon	-----	Sakallı şeytanlar, zincir şeytanları, şeytancıklar, iğneli şeytanlar
4	Phlegethos	Belial ve Fierna	-----	Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, şeytancıklar, iğneli şeytanlar
5	Stygia	Levistus	Geryon	Kemik şeytanları, erinyeler, buz şeytanları, şeytancıklar
6	Malbolge	Glasya	Malagard, Molok	Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, boynuzlu şeytanlar, şeytancıklar
7	Maladomini	Baalzebul	-----	Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, boynuzlu şeytanlar, şeytancıklar
8	Cania	Mefistofales	-----	Boynuzlu şeytanlar, buz şeytanları, şeytancıklar, çukur bukları
9	Nessus	Asmodeus	-----	Tüm şeytanlar

Efsaneler, ilk erinyelerin ayartıldıkları veya yanlış yaptıkları için Yukarı Âlemler'den düşen melekler olduğunu anlatır. Erinyeler, fetih ve yozlaştırma görevlerinde gökseller olarak karıştırılma durumlarından her zaman istifade ederler.

Boynuzlu Şeytan (Malebranche)

Boynuzlu şeytanlar savaş söz konusu olduğunda inanılmaz tembeldir ve zararlı çıkacak bir duruma girmekten çekinirler. Dahası, kendilerinden güçlü olan her türlü yaratıktan nefret eder ve korkarlar. Yeteri kadar kışkırtıldıklarında veya kızdırıldıklarında bu bukların öfkesi dehşete düşürecek kadar şiddetli olur.

Bir malebranche, div kadar uzun ve demir kadar sert pullarla kaplıdır. Cehennem ordularının uçan askerleri olan bu şeytanlar, aldıkları emirlere harfi harfine itaat ederler. Gökten aniden dalışa geçip yere iner; ölümcül silahlar ve kırbaç gibi kuyruklarıyla saldırır, devasa kanatları ve nefes kesen boynuzlarıyla bakanları dehşete düşürürler.

Buz Şeytanı (Gelugon)

En çok Stygia ve Cania'nın soğukluğunda bulunan buz şeytanları Dokuz Cehennem'in ordularının kumandanları olarak hizmet eder, öfkeleri ve kızgınlıklarını daha alt seviyedeki şeytanlardan çıkarırlar. Çukur buku olan üstlerinin gücünü imrenen buz şeytanları, terfi almak için aralıksız çalışır, Dokuz Cehennem'in düşmanlarını kesip biçer ve başşeytan efendileri için mümkün olduğunca çok ruh elde etmeye çalışırlar.

İki ayaklı bir böceğe benzeyen buz devlerinin pençeleri, elleri ve ayakları, güçlü çene pençeleri ve jilet keskinliğinde uçlarla kaplı uzun bir kuyruğu vardır. Bazıları, buzlu teması düşmanı etkisiz hale getiren dikenli mızraklar taşırlar.

Şeyatncık

Şeytancıklara Aşağı Âlemler boyunca rastlanır. Ya efendileri için getir götür işleri yapıp, rakipleri gözlüyorlardır ya da ölümlülerle oynayıp onları yanlış yerlere gönderiyorlardır. Bir şeytancık herhangi bir tür kötü efendiye gururla hizmet eder ama görevlerini hızla veya yetkinlikle yerine getirmesi için güvenilemez.

Bir şeytancık istediği an hayvan biçimi alabilir ama doğal halinde küçük, kızıl derili bir insanı andırır; dikenli bir kuyruğu, küçük boynuzları ve deri kanatları vardır. Görünmezken saldırır, zehirli iğnesini hedefine isabet ettirmeye çalışır.

Lemur

Bir lemur, ölümlü bir ruh kötülük tarafından çarpıtıldığında ve sonsuzluk boyunca Dokuz Cehennem'e sürüldüğünde ortaya çıkar. Şeytanların en alt biçimi olan lemurlar tiksindirici, biçimsiz yaratıklardır. Daha yüksek bir şeytan biçimine – ki bu genellikle bir şeytancıktır – terfi ettirilene kadar acı çeker ve işkenceye maruz kalırlar.

Bir lemur belli belirsiz bir insanımsı başı ve gövdesine sahip olan eriyik et kütlesine benzer. Yüzünde daimi bir ıstırap ifadesi vardır, konuşamasa da güçsüz ağzı garip sesler çıkarır.

Ayrıt: Şeytancık İptaş

Şeytancıklara, ölümlü büyü yapıcıların hizmetinde rastlanabilir, danışmanlar, casuslar ve iptaşlar olarak hizmet ederler Bir şeytancık, efendisini sürekli kötü yola itmeye çalışır Çunku onun ölümlü ruhunu sonunda elde edebileceğini bilir Şeytancıklar, efendilerine karşı muazzam bir sadakat gösterirler ve efendileri tehdit edilirse oldukça tehlikeli olabilirler Bazı şeytancıkların şu ozelliği vardır

İptaş. Şeytancık, başka bir yaratıkla ona iptaş olarak hizmet etmesi için anlaşma yapabilir Boylece bunu isteyen efendisi ile arasında telepatik bir bağlantı kurulur İkisi birbirine bu şekilde bağlıyken, her ikisi birbirinden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla efendi şeytancığın algıladığı her şeyi algılayabilir. Şeytancık, efendisinden en fazla 4 metre uzaklıktayken efendi, şeytancığın Büyu Direnci özelliğinden faydalanır Eğer efendisi yapılan anlaşmanın şartlarını ihlal ederse şeytancık, iptaş olma hizmetini ve böylece telepatik bağlantıyı sonlandırabilir

Çukur Buku

Diğer bukların çoğunun tartışmasız efendisi olan çukur bukları Dokuz Cehennem'in başdükleri ve başdüşeslerine hizmet eder ve onların isteklerini yerine getirirler. Bu kudretli şeytanlar Dokuz Cehennem'in generalleridir, onun cehennemi ordularını savaşa götürürler

Taşkın bir üstünlük ve ayrıcalık duygusuna sahip olan çukur bukları bu cehennemi diyarda garip bir aristokrasi oluşturur. Bu despot ve çıkarcı zorbalar, kendileri ve istekleri arasında duran her şeyi ortadan kaldırmak için sadece planlar yapmakla kalmaz Dokuz Cehennem'in karmaşık ve tehlikeli politik oyunlarına bile dâhil olurlar.

Bir çukur buku, kırbaç gibi kuyruğu ve vücuduna pelerin gibi sardığı kocaman kanatlarıyla devasa bir canavardır. Zırhlı pullar vücudunu korur ve dişli çenesinden en güçlü ölümlü yaratıkları yere devirecek bir zehir akar. Savaşta korkusuz olan bir çukur buku en güçlü düşmanını teke tek dövüşte alt etmek, herhangi bir yenilgi ihtimalini kabul etmekten alıkoyan üstünlüğünü ve kibrini göstermek ister.

İğneli Şeytan (Spinagon)

Diğer çoğu şeytandan daha küçük olan spinagonlar büyük şeytanların ve başşeytanların habercileri ve casusları olarak görev yaparlar. Onlar Dokuz Cehennem'in gözleri ve kulaklarıdır. İğneli şeytanın zayıflığından iğrenen bir buk bile ona bir parça saygı gösterir.

Bir iğneli şeytanın gövdesi ve kuyruğu iğnelerle doludur ve kuyruğundaki iğneleri, mesafeli bir silahmışçasına fırlatabilir. Bu iğneler temas halinde alev alır.

İğneli şeytanlar haber iletmedikleri veya istihbarat toplamadıkları zamanlarda uçan ağır silahlar olarak cehennem ordularında görev yaparlar; zayıflıklarını, bir araya gelerek düşmanlarının üzerine saldırıp, onları taciz etmekle kapatırlar. Terfi ve güç arzusunda olsalar da iğneli şeytanlar doğaları gereği korkaktır ve eğer savaş aleyhlerine dönerse anında dağılıp, kaçarlar.

Dİkenlİ Şeytan
Orta buk (şeytan), adil kötu

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 110 (13z8 + 52)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Güç +6, Bün +7, Bil +5, Kar +5
Beceriler Aldatma +5, Sezgi +5, Algı +8
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 5 (1.800 DP)

Dikenli Deri. Dikenli şeytan, her sırasının başında, yakalamış olduğu her yaratığa 5 (1z10) delici zarar verir.

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar: Biri kuyruğuyla ve diğer ikisi pençeleriyle. Alternatif olarak iki defa Alev Fırlat eylemini kullanabilir.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar.

Alev Fırlat. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 60 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı. Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan yanabilir bir nesneyse yanmaya başlar.

Sakallı Şeytan
Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (8z8 + 16)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Güç +5, Bun +4, Bil +2
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 3 (700 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Sadık. Şeytan, kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta ve görebildiği bir müttefiki olduğu sürece korkutulamaz.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan iki saldırı yapar: Biri sakalıyla ve diğeri kılıçlı mızrağıyla.

Sakal. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Bu şekilde zehirlenmişken hedef can puanı kazanamaz. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Kılıçlı Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) kesici zarar. Eğer hedef, hortlak veya yapı dışında bir yaratıksa başarılı bir GS 12 Bunye kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı cehennemi yaradan dolayı her sırasının başında 5 (1z10) can puanı kaybetmelidir. Şeytan, bu şekilde yaralanmış hedefe başarılı bir saldırı yaptığı her defasında yaranın verdiği zarar 5 (1z10) artar. Herhangı bir yaratık başarılı bir GS 12 Bilgelik (Tıp) kontrolüyle yaradan akan kanı durdurabilir. Hedef büyülü bir iyileştirme etkisine maruz kalırsa da yara kapanıp, iyileşir.

Ayrit: Kemik Şeytani Gönderli Silahi

Bazı kemik şeytanlarının aşağıdaki eylem seçenekleri vardır

Çoklusaldırı. Şeytan iki saldırı yapar Biri kancalı, gönderli silahıyla ve diğeri kuyruğuyla

Kancalı, Gönderli Silah. *Yakın Dovuş Silahı Saldırısı* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet* 17 (2z12 + 4) delici zarar Eğer hedef Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14) Yakalanma sona erinceye değin şeytan bu silahını başka bir hedef için kullanamaz.

Kemik Şeytani

Buyük buk (şeytan), adil kötu

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 142 (15z10 + 60)
Hızı 16 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +6, Kar +7
Beceriler Aldatma +7, Sezgı +6
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 9 (5.000 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsunu etkilemez

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan üç saldırı yapar: İkisi pençeleriyle ve biri iğnesiyle.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) kesici zarar.

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) delici zarar ve 17 (5z6) zehir zararı ve hedef başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Zincir Şeytanı

Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 85 (10z8 + 40)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +7, Bil +4, Kar +5
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 8 (3.900 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörusünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan, zincirleriyle iki saldırı yapar.

Zincir. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar. Eğer şeytan zaten başka bir yaratığı yakalamamışsa hedef yakalanmıştır (kaçmak için GS 14). Yakalanma sona erınceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve her sırasının başında 7 (2z6) delici zarar alır.

Zincirleri Hareketlendir (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir). Şeytanın görebildiği ve ondan en fazla 24 metre uzakta olan en fazla dört zincir –ki bu zincirler taşınmıyor veya giyinmiyor olmalıdır– büyulu olarak jilet keskinliğinde dikenler çıkarır ve şeytanın kontrolünde olmak üzere harekete geçer.

Harekete geçen her zincir ZS'sı 20, 20 can puanına sahip, delıcı zarar karşı direnci ve zihinsel ile gumbürtü zararına karşı bağışıklığı olan bir nesnedir. Şeytan kendi sırasında Çoklusaldırı eylemini kullandığında harekete geçirdiği her bir zincirle fazladan bir zincir saldırısı yapabilir. Harekete geçirilmiş bir zincir kendi başına bir yaratığı yakalayabilir ama bu haldeyken (bir yaratığı yakalamışken) saldırı yapamaz. Harekete geçirilmiş bir zincir 0 can puanına düşerse veya şeytanın durumu güçsuz olursa veya ölürse hareketsiz haline yani eski durumuna geri döner.

Tepkiler

Umutsuzluk Maskesi. Şeytanın görebildiği bir yaratık, sırasına şeytandan en fazla 12 metre uzaklıkta başlarsa şeytan, bu yaratığı terk etmiş sevdiği birisine veya korktuğu bir düşmanına benzeyen bir yanılsama (illüzyon) yaratabilir. Eğer bu yaratık şeytanı görebiliyorsa GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da durumu, sırasının sonuna kadar korkmuş olmalıdır.

"Kılıçla yaşar, kılıçla öldürürler. Öfkeleri söz konusu olduğunda güzellikleri hiçbir şeydir."

—İğrenç Karanlıklar Kitabı'ndan

Ayrıt: Sarma Halatı

Bazı erinyeler sarma halatı taşır (detayları *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde bulunmaktadır). Böyle bir erinye Çoklusaldırı eylemini kullandığında iki saldırı hakkı yerine bu halatı kullanabilir.

Erinye

Orta boy (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 153 (18z8 + 72)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +8, Bil +6, Kar +8
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 12 (8.400 DP)

Cehennemi Silahlar. Erinyenin silah saldırıları büyülüdür ve isabet halinde fazladan 13 (3z8) zehir zararı verir (saldırıya dâhildir).

Büyü Direnci. Erinyenin, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Erinye üç saldırı yapar.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) kesici zarar veya silah iki elle kullanıldıysa 9 (1z10 + 4) kesici zarar ve 13 (3z8) zehir zararı.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 13 (3z8) zehir zararı ve hedef başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Zehir *küçük onarma* büyüsü veya benzer bir büyü tarafından ortadan kaldırılana değin varlığını korur.

Tepkiler

Savuşturma. Erinye, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 4 ekleyebilir. Erinyenin bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Boynuzlu Şeytan

Büyük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 178 (17z10 + 85)
Hızı 8 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +10, Çev +7, Bil +7, Kar +7
Zarar Dirençleri soğuk, gümuşle kaplanmamış büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagöru 48 m., edılgen Algı 13
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 11 (7.200 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan, üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar: Ikisi çatalıyla ve biri kuyruğuyla. Herhangı bir yakın dövüş silahı saldırısı yerine Alev Fırlat eylemını de kullanabilır.

Çatal. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) delici zarar .

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z8 + 6) delici zarar. Eğer hedef, hortlak veya yapı dışında bir yaratıksa başarılı bir GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı cehennemi yaradan dolayı her sırasının başında 10 (3z6) can puanı kaybetmelidir. Şeytan, bu şekilde yaralanmış hedefe başarılı bir saldırı yaptığı her defasında yaranın verdiği zarar 10 (3z6) artar. Herhangi bir yaratık başarılı bir GS 12 Bılgelik (Tıp) kontrolüyle yaradan akan kanı durdurabilir. Hedef büyülü bir iyileştirme etkisine maruz kalırsa da yara kapanıp, iyileşir.

Alev Fırlat. *Mesafeli Büyu Saldırısı:* Saldırıya +7, mesafe 60 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (4z6) ateş zararı. Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan yanabılır bir nesneyse yanmaya başlar.

Ayrıt: Buz Şeytanı Mızrağı

Bazı buz şeytanlarının aşağıdakı eylem seçenekleri vardır

Çoklusaldırı. Şeytan ıkı saldırı yapar Biri mızrağıyla ve dığerı kuyruğuyla

Buz Mızrağı. *Yakın Dovuş Silahı Saldırısı* Saldırıya +10, erim 4 m., bır hedef. *İsabet* 14 (2z8 + 5) delıcı zarar ve 10 (3z6) soğuk zararı Eğer hedef bır yaratıksa GS 15 Bunye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakıka boyunca hızı 4 metre azalmalıdır. Ayrıca zaman sıra ona gelse ya sadece eylemını ya da sadece bonus eylemını kullanabılır (ıkısını bırden kullanamaz) ve tepkılerını de kullanamaz Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabılır başarılı olması halınde bu etkıyı sonlandırabılır

Buz Şeytanı

Büyük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 180 (19z10 + 76)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün 9, Bil +7, Kar +9
Zarar Dirençleri gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 14 (11.500 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şeytan üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla, biri pençeleriyle ve biri de kuyruğuyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) delici zarar ve 10 (3z6) soğuk zararı.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z4 + 5) kesici zarar ve 10 (3z6) soğuk zararı.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya 10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) sersemletici zarar ve 10 (3z6) soğuk zararı.

Buz Duvarı (Yenilenir 6). Şeytan, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olup görebildiği katı bir yüzey üzerinde büyülü olarak öbür tarafını göstermeyen, buzdan bir duvar oluşturur. Duvar yarım metre kalınlığında, 12 metre kadar uzun ve 4 metre kadar yüksek olabilir veya çapı 8 metre olan yarım küre şeklinde bir kubbe de olabilir.

Duvar ortaya çıktığında, kapladığı alandaki her bir yaratık en kısa yoldan duvarın dışına itilir. Yaratık, durumu güçsüz olmaması şartıyla, duvarın hangi tarafında olacağına karar verir. Bunun ardından GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapar, başarısız olursa 35 (10z6) soğuk zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Duvar 1 dakika boyunca ya da şeytanın durumu güçsüz oluncaya ya da şeytan ölünceye kadar varlığını korur. Duvar zarar görebilir ve duvarda gedik açılabilir; her 4 metrelik bölümün ZS'si 5'tir ve can puanı 30'dur. Ateş zararına hassasıyeti; asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır. Eğer duvarın bir bölümü yok edilirse daha önceden kapladığı alanda ince bir soğuk hava alanı bırakır. Ne zaman bir yaratık sırasını, isteyerek veya zorla, bu alanda bitirirse GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 17 (5z6) soğuk zararı, başarılı olması halinde ise verilen zararın yarısını almalıdır. Duvarın geri kalanı ortadan kaybolduğunda bu soğuk hava alanı da dağılır.

Şeytancık

Minik buk (şeytan, biçimdeğiştiren), adil kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 10 (3z4 + 3)
Hızı 8 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +4, Sezgi +3, İkna +4, Gizlilik +5
Zarar Dirençleri soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 1 (200 DP)

Biçimdeğiştiren. Şeytancık, eylemini kullanarak fare (hızı 8 m.), kuzgun (8 m., uçma 24 m.) veya örümcek (8 m., tırmanma 8 m.) hayvangillerinden birinin biçimini alabilir veya kendi şeytan biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır fakat bazıları için parantez içinde gösterildiği gibi hızı farklıdır. Taşıdığı veya giydiği herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer şeytancık öldürülürse asıl haline geri döner.

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytancığın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytancığın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

İğne (Hayvangil Biçiminde Isırık). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Görünmezlik. Şeytancık, saldırı yapana ya da konsantrasyonu sona erene kadar (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) büyülü olarak görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey şeytancıkla beraber görünmez olur.

Lemur

Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 7
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Zarar Dirençleri soğuk
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Şeytancayı anlar ama konuşamazı
Zorluk 0 (10 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Cehennemi Canlanma. Dokuz Cehennem'de ölen bir lemur, kendisine kutsama büyüsü yapılmış iyi bakış açılı bir yaratık tarafından öldürülmediği veya lemurun kalıntılarına kutsal su serpilmediği takdirde, tüm can puanlarını geri kazanmış olarak 1z10 gün içinde yaşama geri döner.

Eylemler

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

"SAVAŞLARLA YERLE BİR OLMUŞ KRALLIĞINDA YOZLAŞMAMIŞ KİMSE KALMAMIŞ, HALKI AÇLIKTAN VE KANUNSUZLUKTAN ÖLÜYOR. YENİ BİR LİDER İSTİYORLAR – BU KARIŞIKLIĞA VE ÇEKTİKLERİ ACIYA BİR SON VEREBİLECEK KARİZMAYA VE CESARETE SAHİP BİRİNİ.
BU BİRİ SEN OLABİLİRSİN!"

—ÇUKUR BUKU HERDBAAL

Çukur Buku

Büyük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 300 (24z10 + 168)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +13, Bil +10
Zarar Dirençleri soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Şeytanca, telepati 48 m
Zorluk 20 (25.000 DP)

Korku Aylası. Çukur bukuna düşman olan ve sırasına çukur bukundan en fazla 8 metre uzaklıkta başlayan tüm yaratıklar, eğer çukur bukunun durumu güçsüz değilse, GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olurlarsa bir sonraki sıralarının başına kadar durumları korkmuş olur. Eğer başarılı olurlarsa, başarılı olan yaratık, çukur bukunun Korku Aylası'na 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Büyü Direnci. Çukur bukunun, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Çukur bukunun silah saldırıları büyülüdür.

Doğal Büyüyapımı. Çukur bukunun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 21). Çukur buku şu büyüleri doğal olarak, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *ateş topu, büyüyü tespit et*
3/gün: *ateş duvarı, canavarı durdur*

Eylemler

Çoklusaldırı. Çukur buku dört saldırı yapar: Biri ısırığıyla, biri pençesiyle, biri bozdoğanıyla ve biri de kuyruğuyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z6 + 8) delici zarar. Hedef başarılı bir GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Bu şekilde zehirlenmişken hedef can puanı kazanamaz ve her sırasının başında 21 (6z6) zehir zararı alır. Zehirlenen hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:*17 (2z8 + 8) kesici zarar.

Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar ve 21 (6z6) ateş zararı

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 24 (3z10 + 8) sersemletici zarar.

"UÇUN GÜZELLERİM, UÇUN! UÇUN!"
—FİERNA, PHLEGETHOS'UN BAŞDÜŞESİ, İĞNELİ ŞEYTAN BİRLİKLERİNE EMİR VERİRKEN

İĞNELİ ŞEYTAN

Küçük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (5z6 + 5)
Hızı 8 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (−1)

Zarar Dirençleri soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 2 (450 DP)

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

Rüzgâr Gibi Geçti. Şeytan, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

Sınırlı İğneler. Şeytanın on iki kuyruk iğnesi vardır. Kullanılan iğneler, şeytan uzun bir molayı bitirdiğinde yeniden büyür.

Büyü Direnci. Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Şeytan iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri çatalıyla veya iki tane kuyruk iğneleriyle

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (2z4) kesici zarar.

Çatal. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

Kuyruk İğnesi. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 8/32 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

Dinozorlar

Dinozorlar dünyadaki en yaşlı sürüngenler arasındadır. Yırtıcı dinozorlar vahşi, bölgesel avcılardır. Otçul dinozorlar daha az saldırgandır ama yavrularını korumak için veya korktuklarında ya da taciz edildiklerinde saldırabilirler.

Dinozorlar çeşit çeşittir. Büyük olanlar soluk bir renge sahipken küçük olanlar kuşlara benzeyen renklere bürünmüştür. Dinozorlar engebeli ve kimsenin gelip geçmediği bölgelerde yaşarlar ki buralara uzak dağ vadileri, ulaşılamaz platolar, tropik adalar ve derin bataklıklar da dâhildir.

Allozor

Allozor büyük bir gövdeye, güce ve hıza sahip bir avcıdır. Açık arazide neredeyse her şeyi yakalar, keskin pençeleriyle avını çekmek için zıplar.

Ankilozor

Kalın zırh levhalar otçul ankilozorun gövdesini kaplar ki bu dinozor avcılara karşı kendini ölümcül bir darbe indiren topuz gibi kuyruğuyla korur. Bazı ankilozor türlerinin kuyruğunda sersemletici zarar yerine delici zarar veren dikenleri vardır.

Plesiyozor

Plesiyozor, derli toplu vücudunu güçlü yüzgeçleriyle hareket ettiren sucul bir dinozordur. Avcı ve saldırgan olan bu yaratık karşısına çıkan her yaratığa saldırır. Esnek boynu toplam uzunluğunun üçte birini oluşturur ki bu da güçlü ısırığını istediği herhangi bir tarafa yönlendirebilir demektir.

Pteranodon

Bu uçan sürüngenlerin kanat açıklığı 6 ila 8 metre arasındadır ve genellikle ufak sucul avlarını elde etmek için havadan dalışa geçerler. Bununla beraber bu yaratıkla fırsatçıdır ve gözlerine yenilir görünen herhangi bir yaratığa saldırmaktan çekinmezler. Pteranodonun dişi yoktur. Bunun yerine tek bir lokmada yutulamayacak kadar büyük avlarını delmek için keskin gagasını kullanır.

Triseratop

Otçul dinozorların en saldırganlarından biri olan triseratopun koruyucu bir kemik tabakasından öne çıkan bir başı vardır. Büyük boynuzları ve yüksek hızıyla triseratop sözde avcıları deşer ve üzerlerinde tepinir.

Tiranozor Reks

Bu devasa avcı bölgesindeki diğer tüm yaratıkları dehşete düşürür. Boyutu ve ağırlığına rağmen tiranozor hızlı bir koşucudur. Yiyebileceğini düşündüğü her şeyi kovalar ve bir bütün olarak midesine indiremeyeceğini düşündüğü az sayıda yaratık vardır. Bir tiranozor dişine dokunur bir avın peşindeyken leşlerle ve yemeğini çalmak için teşebbüste bulunan küçük boyutlu yaratıklarla idare eder.

Allozor

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 51 (6z10 + 18)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Beceriler Algı +5
Duyular edilgen Algı 15
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Üzerine Atılma. Eğer allozor, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 12 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse allozor bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) kesici zarar.

Ankilozor

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 68 (8z12 + 16)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (4z6 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir

Plesiyozor

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 68 (8z10 + 24)
Hızı 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller ——
Zorluk 2 (450 DP)

Nefesi Tutma. Plesiyozor 1 saat boyunca nefesini tutabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet.* 14 (3z6 + 4) delici zarar.

Triseratop

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 95 (10z12 + 30)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Duyular edilgen Algı 10
Diller ——
Zorluk 5 (1.800 DP)

Tepme Hücumu. Eğer triseratop, bir yaratığa, aynı (kendi) sırasında boynuzuyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse triseratop bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepeleme saldırısı yapabilir.

Eylemler

Boynuz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 24 (4z8 + 6) delici zarar.

Tepeleme. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. *İsabet:* 22 (3z10 + 6) sersemletici zarar.

Pteranodon

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Beceriler Algı +1
Duyular edilgen Algı 11
Diller ——
Zorluk 1/4 (50 DP)

Rüzgâr Gibi Geçti. Pteranodon, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetiklemez.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (2z4 + 1) delici zarar.

Tiranozor Reks

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (13z12 + 52)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	9 (–1)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller ——
Zorluk 8 (3.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Tiranozor iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri kuyruğuyla. Bu iki saldırıyı aynı hedefe yapamaz.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya 10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 33 (4z10 + 7) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 17). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve tiranazor başka bir yaratığı ısıramaz.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z8 + 7) sersemletici zarar.

Kıran Hayvan

Bu canavarımsı avcı adını, bulunduğu yerden birkaç metre uzaktaymış gibi görünmek için ışığı kırabilme yeteneğinden alır. Bir kıran hayvan mavi-siyah kürkle kaplı, parlak ve kaygan bir kediyi andırır. Bununla beraber altı ayağı ve omuzlarından çıkan, uçlarında dikenli çıkıntılar olan bölümlere sahip iki uzun dokunacı onun başka bir dünyaya ait olduğunu hemen ele verir. Bir kıran hayvanın gözleri, öldükten sonra bile etkileyici bir kötücüllükle parlar.

Zümrüt Saray Aslı. Kıran hayvanlar, Zümrüt Saray tarafından yakalanıp eğitilinceye değin çağlar boyunca Perikırı'nın alacakaranlık topraklarında serbestçe dolaştılar. Saray'ın savaşçıları, vahşi ve avcı doğalarını daha da güçlendirmek için aralarından özel olarak seçtiklerini çiftleştirerek en amansız türlerinin çoğalmasını sağladı ve onları, tek boynuzlu atları, kanatlıatları ve diğer harika yaratıkları avlamakta kullandılar. Bununla beraber efendilerinden kaçmaları için kötücül zekâlarını kullanmaları kıran hayvanların fazla vaktini almadı.

Perikırı'nda serbestçe dolaşıp avlanan kıran hayvanlar kısa bir süre sonra Sırça Saray'ın dikkatini çekti. Kıpan köpeklerin eşliğindeki perisel savaşçılar ve avcılar, bu avcı hayvanları Perikırı'nın sınırlarına kadar geri püskürttüler ki burada çoğu Asıl Âlem'e geçmeyi başardı. Bugüne değin kıran hayvanlar ve kıpan köpekler gördükleri ilk yerde birbirlerine saldırırlar.

Öldürme İsteği. Kıran hayvanlar sadece yemek için değil eğlenmek için de öldürürler. Aç olmadıklarında bile kendilerine bir av bulur, sıklıkla acıkıncaya değin kurbanlarıyla oynar ve kendilerini eğlendirirler. Bir kıran hayvan dokunaçlarını kullanarak avını öldürdükten sonra cesedi, onu rahatsız edilmeden yiyebileceği sessiz bir yere sürükler.

Kıran hayvanlar ya tek başlarına ya da tuzak kurmada becerikli olduğunu kanıtlayan küçük sürüler halinde avlanır. Tek bir hayvan saldırı yaptıktan sonra avını, sürüdaşlarının beklediği sık ağaçlarla kaplı bir yere çekmek için geri çekilir. Ticaret yollarının yakınlarında avlanan kıran hayvan sürüleri, düzenli aralıklarla yolculuk yapan kervanların, tuzak bölgesinden geçme sıklığını ve saatlerini bilir ve bunlara saldırılar düzenlemek için tuzaklar kurar.

Kıran Hayvan

Büyük canavarımsı, adil kotu

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 85 (10z10 + 30)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Duyular Karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 3 (700 DP)

Kaçınma. Kıran hayvan, verilen zararın sadece yarısını almasını sağlayacak bir kurtulma kontrolü yapmasını gerektiren bir etkiye maruz kalırsa, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz, başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

Yerdeğişim. Kıran hayvan, bulunduğu noktaya yakın bir noktada görünen büyülü bir yanılsamasını yaratır, böylece kendisine yapılan saldırı kontrollerine dezavantaj uygulatır. Bir saldırı isabet ederse bu özellik kıran hayvanın bir sonraki sırasının sonuna kadar etkisiz hale gelir. Ayrıca bu özellik, kıran hayvan güçsüz duruma veya can puanı 0'a düşerse yine etkisiz hale gelir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kıran hayvan, dokunaçlarını kullanarak iki saldırı yapar.

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar ve 3 (1z6) delici zarar.

Değerli Korumalar ve Evcil Hayvanlar. Zeki, kötü yaratıklar evcil hayvan olarak kıran hayvanları tercih ederler ama bir kıran hayvan ancak kendi namına bir çıkarı varsa böyle bir iş birliğine yanaşır. Bir kıran hayvan, bir kasayı koruyabilir veya önemli bir kişi için koruma görevini üstlenebilir.

İkiz

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı (52 8z8 + 16)
Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +6, Sezgi +3
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan
Zorluk 3 (700 DP)

Biçimdeğiştiren. İkiz, eylemini kullanarak gördüğü Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsının şekline girebilir veya kendi gerçek biçimine dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçim için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse gerçek biçimine geri döner.

Tuzakçı. Savaşın ilk turunda ikizin, baskına uğrattığı herhangi bir yaratığa karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır

Baskın. İkiz, bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 10 (3z6) zarar alır.

Eylemler

Çoklusaldırı. İkiz, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar.

Düşünceleri Oku. İkiz, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığın yüzeysel düşüncelerini büyülü olarak okuyabilir. Bu etki engellerin içinden geçer ama 1 metre kalınlığındaki tahta veya toprak, 50 santimetre kalınlığındaki taş, 5 santimetre kalınlığındaki metal veya ince bir kurşun levha bu etkiyi engeller. Hedef, belirtilen menzilin içindeyken ikizin konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) bozulmadığı sürece hedefin düşüncelerini okumaya devam edebilir. Hedefin zihnini okuduğu sürece ikizin hedefe karşı yaptığı Bilgelik (Sezgi) ve Karizma (Aldatma, Korkutma ve İkna) kontrollerinde avantajı vardır.

İkiz

İkizler, kovalayanlardan kurtulmak veya yanlış yönlendirme ve kandırmaca ile kurbanlarının sonunu getirmek için başka insanımsıların biçimini alan hilekâr biçimdeğiştirenlerdir. İkizlerden daha iyi korku, şüphe ve aldatma hislerini uyandıran çok az yaratık vardır. Her toplum ve kültürde bulunan bu yaratıklar herhangi bir ırk mensubunun kılığına girebilirler.

Sırları Çalmak. Bir ikiz, biçimdeğiştirme yeteneği sayesinde herhangi bir grup veya topluluğun içine karışabilir ama bu yeteneği ona dilleri, tavırları, anıları veya kişiliği öğrenme gücünü vermez. İkizler genellikle yerine geçmeyi düşündükleri yaratığı takip eder veya yakalarlar, onları çalışırlar ve sırlarını öğrenmek için zihinlerine girmeyi denerler. Bir ikiz, bir yaratığın yüzeysel düşüncelerini okuyabilir; böylece karşısındaki yaratığın adını, arzularını, korkularını ve birkaç anısını öğrenebilir. Uzun süreli bir planın parçası olarak belirli bir yaratığı taklit eden bir ikiz, bu yaratığı haftalar boyu hayatta tutabilir, onun gibi davranıp konuşmasını öğrenmek için her gün kurbanının zihnine girebilir.

Zevk Düşkünü Dolandırıcılar. İkizler ya yalnız başlarına ya da küçük gruplar halinde çalışır; tasarladıkları düzenbazlığın, oyunun, dolabın rollerine göre bir biçimden diğerine girerler. Bir ikiz öldürülmüş bir tüccar veya soylunun biçimini alırken, aile üyeleri veya hizmetçiler gibi durumun gerektirdiği rollere bürünen diğerleri de üzerine kondukları zenginliğin tadını çıkarırlar.

Ufaklıklar. İkizler, çocuk büyütmek için çok tembel veya çok bencillerdir. Çekici erkek biçimine girer, kadınları baştan çıkartır ve çocuklarını büyütsün diye onları yalnız başlarına bırakırlar. Bir ikizin çocuğu yetişkinliğe erişinceye değin annesinin ırkından görünür. Yetişkin olunca da gerçek doğasını öğrenir ve onlara katılmak için kendi türünden olanları arayıp bulmak yönünde bir istek hissetmeye başlar.

Ejdermarkum

Ne kadar uzun ömürlü olurlarsa olsunlar tüm ejderhalar bir gün ölmelidir. Bu düşünce çoğu ejderhanın hoşuna gitmez. Bazıları güçlü, hortlak ejdermarkumlar olmak için kadim ayinlerle dönüşüm geçirir. Sadece en bencil, en narsist olanları, böyle yaparak tüm soylarıyla ve ejderha ilahlarla aralarında olan bağları koparacağını bilerek bu yolu seçerler.

Ölümün Ötesi. Dönüşümünün ardından bir ejdermarkum, görünümünü ve boyutunu korur ama derisi ve pulları ya kemiklerine doğru çekilir, yani sıkılaşır ya da tamamen dökülür ve geride bir iskelet bırakır. Gözleri, göz oyuklarında havada süzülen ve hortlak zihnindeki kötülüğe işaret eden bir çift ışık noktası haline gelir.

Çoğu ejderha yıkım ve hâkimiyet gibi kötücül veya beyhude amaçların peşinde olsa da tüm ejderhaların en kötüsü olan ejdermarkumlar mutlak egemenlik isterler. Bir ejdermarkum karışık kötü planlardan oluşan ağlar tasarlayan, güç elde etmek için hırs ve açgözlülük duyan hizmetkârları kendine çekmek isteyen, buklar kadar zeki olan bir zorba, bir tirandır. Gölgelerde hareket ederken ve sürekli planlar kurarken kendi varlığını bir sır olarak tutan ejdermakumlar kurnaz ve zor düşmanlardır.

Ejdermarkumların Ruh Kutuları. Bir ejdermarkumu yaratmak, uygun ayini gerçekleştirmesi için ejderhanın bir grup bilgeyle veya tarikatçıyla işbirliği yapmasını gerektirir. Ayin esnasında ejderha onu anında öldüren zehirli bir karışımı içer. Bunun ardından ayine katılan büyü yapıcılar ejderhanın ruhunu yakalar ve onu, ruh kutusu görevini yerine getirecek değerli bir mücevherin içine naklederler. Ejderhanın eti çürüyüp giderken mücevherin içindeki ruh ejderhanın geride kalan kemiklerini harekete geçirmek için geri döner.

Bir ejdermarkumun fiziksel bedeni yok edilse bile her ikisi aynı varlık âleminde olduğu sürece ruhu, ruh kutusu olan mücevhere geri döner. Bu mücevher başka bir ejderhanın cesediyle temas ederse ejdermarkumun ruhu yeni bir ejdermarkum olmak için bu cesedi ele geçirebilir. Eğer ejdermarkumun ruh mücevheri başka bir âleme götürülürse hortlak bedeni yok edildiğinde gidecek bir yeri olmadığı için ejdermarkumun ruhu öbür dünyaya gider, böylece ejdermarkum ortadan kaldırılmış olur.

Ejdermarkum Şablonu

Sadece kadim veya yetişkin gerçek ejderhalar bir ejdermarkum olabilirler. Daha genç ejderhalar; sahteejder ve ejderek gibi ejderha biçimine sahip olan ama gerçek ejderha olmayan yaratıklar böyle bir dönüşüme teşebbüs ederlerse ölürler. Gölge ejderhalar zaten fiziksel biçimlerinin çoğunu kaybettikleri için ejdermarkum olamazlar.

Bir ejderha, ejdermarkum olduğunda aşağıda açıklananlar hariç olmak üzere sahip olduğu oyun bilgilerini ve puanlarını korur. Yüzergezer gibi hayatta (canlı) olduğunu varsayan tüm özelliklerini yitirir. Ejdermarkum, in eylemlerinin hepsini veya bir kısmını koruyabilir veya kaybedebilir. Buna ZE karar verir.

Tür. Bir ejdermarkumun türü artık ejderha değil hortlaktır ve havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Zarar Dirençleri. Ejdermarkumun çürütücü zarara karşı direnci vardır.

Zarar Bağışıklıkları. Ejdermarkumun zehre karşı bağışıklığı vardır. Ejdermarkum olmadan önce sahip olduğu bağışıklıkları da korur.

Durum Bağışıklıkları. Ejdermarkum tılsımlanamaz, korkutulamaz, felç edilemez veya zehirlenemez. Bitkinlikten etkilenmez.

Büyü Direnci. Ejdermarkumun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

D

Yetişkin Mavi Ejdermarkum

Kocaman hortlak, adıl kotü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 225 (18z12 + 108)
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +12, Bil +8, Kar +10
Beceriler Algı +14, Gizlilik +6
Zarar Dirençleri çürutücu
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bıtkinlık, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 24
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 17 (18.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejdermarkum bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilır

Büyü Direnci. Ejdermarkumun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejdermarkum Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z10 + 7) delici zarar ve 5 (1z10) yıldırım zararı.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erım 2 m., bir hedef. *Isabet:* 14 (2z6 + 7) kesıcı zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 6 m., bir hedef. *İsabet.* 16 (2z8 + 7) sersemletıci zarar.

Korkutan Varlık. Ejdermarkumun seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakıka boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejdermarkumun Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejdermarkum 36 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejdermarkum, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemı kullanabilir Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejdermarkum, harcadığı efsanevi eylemleri kendı sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejdermarkum bır Bılgelık (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejdermarkum bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejdermarkum lime lime olmuş kanatlarını çırpar. Ejdermarkumdan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2z6 + 7) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejdermarkum bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Ejderha, Gölge

Gölge ejderhalar ya Gölgeyabanı'nda doğan ya da oranın kasvetli dünyasında geçirdikleri yılların ardından değişim geçirerek oraya uyum sağlayan gerçek ejderhalardır. Bazı gölge ejderhalar, iç karartıcı manzarası ve ıssızlığı nedeniyle Gölgeyabanı'nı kucaklar. Diğerleri ise Gölge Âlemi'ndeki karanlığı ve kötülüğü yayma açlığıyla Asıl Âlem'e dönmenin yollarını arar.

Kara Geçitler. Gölgeyabanı'na açılan geçitler terkedilmiş, harap yerlerde ve yer altındaki karanlıklarda ortaya çıkarlar. Kendi inini böyle bir yerde kurmuş olan ejderhalar sıklıkla bu geçitleri keşfederler ve kendilerini yeni bir dünyada bulurlar. İnlerinde aylar veya yıllar boyunca uyuyan kadim ejderhalar uykularında rüya görürken uyandıklarında, nasıl oraya kaçırıldıklarını anlamaksızın kendilerini bir anda bu dünyada da bulabilirler.

Gölgede Değişiklik. Bir gölge ejderhası olmak yıllar sürer. Bu süreçte ejderhanın pulları parlaklığını yitirir ve kömür gibi kararır. Deri kanatları yarısaydam olur; gözleri solgunlaşır ve yanardöner gri havuzlar halini alır. Gölge ejderhalar gün ışığını çekilemez bulurlar. Parlak ışıkta, karanlıkta olduklarından daha zayıftırlar. Karanlık, ejderhanın, eski halinin ruhsal bir gölgesi haline geçmesini sağlar.

Ejderhaların büyülü doğası, Gölgeyabanı için çekicidir. Bu âlem bir nedenden ötürü bu büyük sürüngenlerin kudreti ve görkemi için açlık çekiyor görünmektedir. Gölgeyabanı'nın, sakinleri üzerinde hasta edici bir etkisi de vardır. Bir yaratık orada ne kadar uzun süre kalırsa bu âlemin hasta edici doğasından o kadar etkilenir. Ejderha, Gölgeyabanı'nda aylar ve yıllar geçirdikçe üzerine yapışan dönüşümün o kadar farkında olur ama bu önlemek için elinden hiçbir şey gelmez.

Dünyaya Geri Dönüş. Bir gölge ejderha Gölgeyabanı'ndaki güçle o kadar dolmuştur ki Asıl Âlem'e dönmesi, yaşadığı dönüşümü geri alamaz. Bazı gölge ejderhalar, misafirliklerinden bıkıp onları yiyinceye değin kendilerine eşlik etsinler diye ölümlülerin diyarından yaratıkları yanlarına çekmeyi denerler. Başkaları, ganimet ve gücü Asıl Âlem'de elde etmenin daha kolay olduğunu anlayarak Gölgeyabanı'nı sonsuza değin arkalarında bırakır.

Gölge Ejderha Şablonu

Sadece gerçek bir ejderha, bir gölge ejderha olabilir ve bu durum sadece ya Gölgeyabanı'nda doğmuşsa ya da uzun yıllar orada kalmışsa mümkündür. Bir ejdermarkum, bir gölge ejderha olamaz çünkü hortlak olduğunda ejderha doğasını kaybetmiştir.

Bir ejderha, bir gölge ejderha olduğunda aşağıda açıklananlar hariç olmak üzere sahip olduğu oyun bilgilerini ve puanlarını korur. Gölge ejderha, in eylemlerinin hepsini

veya bir kısmını koruyabilir veya kaybedebilir. Buna ZE karar verir.

Zarar Dirençleri. Ejderhanın çürütücü zarara karşı direnci vardır.

Beceri Yetkinliği: Gizlilik. Ejderhanın yetkinlik bonusu Çeviklik (Gizlilik) için yaptığı kontrollerde ikiye katlanır.

Yaşayan Gölge. Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken türü zihinsel, büyü gücü veya ışıltı olmayan zararlara karşı direnci vardır.

Gölge Gizliliği. Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenme (Saklanma) eylemini kullanabilir.

Gün Işığı Hassasiyeti. Ejderha, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Yeni Eylem: Isırık. Eğer ejderha yaptığı ısırık saldırısıyla asit, soğuk, ateş, yıldırım ve zehir zararı veriyorsa bu zarar türünü çürütücü olarak değiştir.

Yeni Eylem: Gölge Nefesi. Ejderhanın sahip olduğu tüm zarar verici nefes silahları, sahip olduğu zarar türü yerine çürütücü zarar verir. Bu zarar tarafından can puanı 0'a düşen bir insanımsı ölür ve cesedinden hortlak bir gölge yükselir ve savaş sırasında ejderhadan hemen sonra yer alır. Bu gölge ejderhanın kontrolü altındadır.

Genç Kızıl Gölge Ejderha

Büyük ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 178 (17z10 + 85)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8
Beceriler Algı +8, Gizlilik +8
Zarar Dirençleri çürütücü
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 13 (10.000 DP)

Yaşayan Gölge. Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken türü zihinsel, büyü gücü veya ışıltı olmayan zararlara karşı direnci vardır.

Gölge Gizliliği. Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenme (Saklanma) eylemini kullanabilir

Gün Işığı Hassasiyeti. Ejderha, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğer ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar ve 3 (1z6) çürütücü zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Gölge Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metrelik konik bir alana gölgemsi ateş püskürtür. Bu alandaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16z6) çürütücü zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Bu zarar tarafından can puanı 0'a düşen bir insanımsı ölür ve cesedinden hortlak bir gölge yükselir ve savaş sırasında ejderhadan hemen sonra yer alır. Bu gölge ejderhanın kontrolü altındadır.

Ejderhalar

Gerçek ejderhalar kadim bir soya ve korkutucu bir güce sahip olan kanatlı sürüngenlerdir. Kınazlıkları ve hırslarıyla bilinir, bu yüzden korkulurlar. En yaşlı ejderhalar dünyanın gördüğü en güçlü yaratıklardandır. Tüm bunlara ek olarak ejderhalar büyülüdür. Büyüleri sayesinde herkesi dehşete düşüren nefes silahlarını ve diğer doğaüstü yeteneklerini kullanırlar.

Ejderekler ve ejderha kaplumbağaları gibi çoğu yaratığın damarlarında ejderha kanı dolamaktadır. Ama gerçek ejderhalar iki geniş kategoriye ayrılır: Renkser ejderhalar ve metalik ejderhalar. Siyah, mavi, yeşil, kızıl ve beyaz ejderhalar bencildir, kötüdür; herkes onlardan korkar. Pirinç, bronz, bakır, altın ve gümüş ejderhalar soyludur, iyidir ve bilgeler tarafından saygı görürler.

Hedefleri ve ilkeleri birbirinden dağlar kadar farklı olsa da tüm gerçek ejderhalar zenginlik ister, sikkelerden oluşan tepeler yaratırlar ve değerli taşları, mücevherleri ve büyülü nesneleri toplarlar. Büyük ganimet yığınlarına sahip ejderhalar onları uzun süre yalnız bırakmak istemez, sadece devriye gezmek veya beslenmek için inlerinden uzaklaşırlar.

Gerçek ejderhalar, zayıf yavrulardan kadim ejderhalara dönüştükleri hayatları boyunca birbirinden bariz şekilde farklı olan dört aşamadan geçer; bin yıldan uzun yaşayabilirler. Bu sürede kudretleri başa çıkılamaz, ganimetleri eşsiz olabilir.

Kategori	Boyut	Yaş Aralığı
Yavru	Orta	5 yıl ya da daha genç
Genç	Büyük	6-100 yıl
Yetişkin	Kocaman	101-800 yıl
Kadim	Devasa	801 yıl ya da daha yaşlı

Ayrıt: Doğal Büyüyapıcı Ejderhalar

Ejderhalar doğal olarak büyülü yaratıklardır ve bu ayrıtı kullanarak uzun yaşamları boyunca birkaç büyude ustalaşabilirler.

Genç veya daha yaşlı olan bir ejderha Karizma tamlayıcına eşit sayıda buyu yapabilir Her buyu gunde bir defa yapılabilir, maddesel bileşene ihtiyacı yoktur ve buyunün seviyesi ejderhanın zorluk derecesinin üçte birinden (küsuratı aşağı yuvarla) yüksek olamaz Ejderhanın büyülü saldırılarla kullandığı bonusu, yekinlik bonusu + Karizma bonusudur Ejderhanın büyü kurtulma GS'si, 8 + yetkinlik bonusu ve Karizma tamlayıcıdır

Renkser Ejderhalar

Siyah, mavi, yeşil, kızıl ve beyaz ejderhalar, ejdersoyunun kötü yüzünü yansıtırlar. Saldırgan, boğazına düşkün ve mağrur olan renkser ejderhalar, kendileri de dâhil olmak üzere tüm yaratıkların korktuğu kötü bilgeler ve güçlü tiranlardır.

Hırs Güdüsü. Renkser ejderhalar ganimet peşinde koşarlar ve bu hırsları tüm planlarında kendini gösterir. Dünyanın tüm zenginliğinin kanunen kendilerine ait olduğuna inanırlar. Bir renkser ejderha, bu ganimeti "çalmış" olan insanımsıları ve diğer yaratıkları hiç önemsemeden ele geçirir. Sikke yığınlarıyla, parlayan mücevherleriyle ve büyülü nesneleriyle bir ejderhanın ganimeti efsanelere konu olur. Bununla beraber renkser ejderhaların ticaretle en ufak bir ilişkileri dahi yoktur. Sadece sahip olmak için ganimet toplarlar.

Bencil Yaratıklar. Renkser ejderhaları birleştiren bir özellikleri de üstünlük hisleridir. Tüm ölümlü yaratıkların en güçlüleri ve en üstünleri olduklarına inanırlar. Diğer yaratıklarla etkileşime girmelerinin tek nedeni kendi çıkarları içindir. Sadece kendilerinin yönetme gücüne sahip olduklarına inanırlar ve bu inançları her renkser ejderhanın kişiliğinin ve dünyaya bakış açısının merkezinde yer alır. Bir renkser ejderhayı alçakgönüllü olmaya zorlamak, rüzgârı esmeyi bırakmaya ikna etmek gibidir. Bu yaratıklar için insanımsılar hayvandan başka bir şey değildir; yenmek için avlanır veya taşısınlar diye yük hayvanı olarak kullanılırlar. Hiçbir şekilde saygıyı hak etmezler.

Tehlikeli İnler. Bir ejderhanın ini, gücünün merkezi ve ganimetinin deposudur. Çeşitli çevresel etkilere karşı doğal olarak sahip olduğu dayanıklılık sayesinde bir ejderha sığınmak için değil, savunmak ve ganimetini güvenceye almak için kendine bir in bulur ya da yapar. Özellikle birden fazla girişi ve çıkışı olan yerleri tercih ederler.

Çoğu renkser ejderhanın ini en cesur ölümlüler hariç olmak üzere diğer herkesin gelmesini önleyecek şekilde tehlikeli ve uzak yerlerde gizlidir. Siyah bir ejderha kendine in olarak bir bataklığın tam ortasını seçerken kızıl bir ejderha da faal bir yanardağı kendine uygun görebilir. İnlerinin sahip olduğu doğal savunma özelliklerine ek olarak güçlü renkser ejderhalar ganimetlerini korumak için büyülü muhafızlar, tuzaklar ve itaatkâr yaratıkları kullanırlar.

Kötü Ejderhaların Kraliçesi. Ejderha Kraliçesi Tiamat kötücül ejdersoyunun ana ilahesidir. Dokuz Cehennem'in ilk katı olan Avernus'ta ikamet eder. Düşük seviyeli bir ilah olduğu için kendini izleyenlere büyü yapma yeteneğini bahşetme gücü vardır ama gücünü paylaşmaktan nefret eder. Kötücül ejderhaların para ve ganimet hırsına mükemmel bir örnektir: Çokluevrendeki tüm ganimetlerin bir gün ona ve sadece ona ait olacağına inanır.

Tiamat, ona tapınan renkser ejderhaları yansıtan -siyah, mavi, yeşil, kızıl ve beyaz- beş başa sahip devasa bir ejderhadır. Savaş alanındaki dehşetin somut halidir, beş nefes silahıyla, güçlü büyü yapma yeteneğiyle ve korkutucu pençeleriyle orduları yok edecek güce sahiptir.

Tiamat'ın en nefret ettiği düşmanı, ejdersoyunun inancı üzerindeki kontrolünü paylaştığı Platin Ejderha Bahamut'tur. Kendisi ayrıca Asmodeus için özel bir düşmanlık besler. Çünkü Asmodeus, Tiamat'ın Avernus üzerindeki yönetimini ondan almıştır ve halen Ejderha Kraliçe'nin gücünü baltalamaya devam etmektedir.

Kadim Siyah Ejderha
Devasa ejderha, kaotik kötu

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 367 (21z20 + 147)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bün +14, Bil +9, Kar +11
Beceriler Algı +16, Gizlilik +9
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular korgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 21 (33.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ıkisı pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar ve 9 (2z8) asit zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erım 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Asit Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 36 metre uzunluğundaki ve 4 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolu yapmalı, başarısız olması halinde 67 (15z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bılgelik (Algı) kontrolu yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bır kuyruk saldırısı yapar
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Siyah Ejderha
Kocaman ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 195 (17z12 + 85)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +10, Bil +6, Kar +8
Beceriler Algı +11, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 14 (11.500 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar ve 4 (1z8) asit zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Asit Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 24 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Siyah Ejderha
Büyük ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (15z10 + 45)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6, Bil +3, Kar +5
Beceriler Algı +6, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 7 (2.900 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar ve 4 (1z8) asit zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Asit Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 49 (11z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Siyah Ejderha Yavrusu
Orta ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +3, Bil +2, Kar +3
Beceriler Algı +4, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve 2 (1z4) asit zararı.

Asit Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 6 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (5z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Siyah Ejderha

Renkser ejderhaların en kötü huyluları ve mağrurları olan siyah ejderhalar düşmüş halkların enkazını ve ganimetini toplarlar. Bu ejderhalar zayıfların başarılı olmasından nefret ederler ve insanımsı krallıklarının çöküşünden büyük bir zevk alırlar. Evlerini bir zamanlar üzerinde krallıkların yükseldiği harabelere ve pis kokulu bataklıklara yaparlar.

Bir siyah ejderhanın yüzü içe çökük göz çukurları ve geniş burun delikleriyle bir kafatasını andırır. Kıvrımlı, bölümlere ayrılmış boynuzları kafasına yakın yerde kemik renginde, uçlarda da gece kadar kara bir renktedir. Bir siyah ejderha yaşlandıkça boynuzlarının ve elmacık kemiklerinin etrafındaki deri, asit tarafından çürütülmüşçesine geriler, geride iskeletimsi görüntüsünü güçlendiren ince bir deri tabakası bırakır. Bir siyah ejderhanın başı iğne gibi çıkıntılar ve boynuzlarla süslüdür. Ucunda bir çatalla biten dili düzdür, akıttığı asidik salyanın kokusu ejderhanın etrafında bulunan, çürüyen bitki örtüsünden ve pis sudan çıkan kokulara eklenir.

Bir siyah ejderha yumurtadan çıktığında parlak, siyah pullarla kaplıdır. Yaşlandıkça pulları kalınlaşır ve soluklaşır. Böylece ona evlik yapan bataklıklara ve harabelere karışması kolaylaşır.

Vahşi ve Zalim. Tüm renkser ejderhalar kötüdür ama siyah ejderhalar acı çektirmekten duydukları zevk nedeniyle hepsinden ayrılırlar. Bir siyah ejderha, avının merhamet için yalvarmasını izlemeyi her şeyden çok ister. Düşmanlarını öldürmeden önce onlara sıklıkla sahte umutlar verir, kurtulacaklarını hissetmelerini sağlar.

Bir siyah ejderha ilk önce en zayıf düşmanına saldırır, hızlı ve vahşi bir zafer elde eder. Bu da geri kalan düşmanlarını dehşete düşürürken onun bencil doğasını tatmin eder. Yenilginin kıyısında olursa kendisini kurtarmak için her şeyi yapar ama diğer yaratıkların böyle bir zaferi elde etmesine izin vermektense ölümü kabul eder.

Düşmanlar ve Hizmetkârlar. Siyah ejderhalar diğer ejderhalardan korkar ve onlardan nefret ederler. Ejderha rakiplerini uzaktan gözler, zayıf olan ejderhaları öldürmek için fırsat kollar ve kendinden güçlü ejderhalardan kaçarlar. Eğer daha güçlü bir ejderha onu tehdit ederse bir siyah ejderha inini terk eder ve kendine başka bir yer arar.

Kötü kelerhalklar siyah ejderhalara saygı gösterir ve onlara hizmet ederler. İnsanımsı yerleşimlerini ejderhaya vergi olarak vermek amacıyla ganimet ve yemek için yağmalar; ejderha efendilerinin bölgesinin sınırları boyunca kaba, ejderhaya benzeyen kuklalar yerleştirirler.

Bir siyah ejderhanın kötücül etkisi, ejderhanın inine yaklaşan iyi yaratıkları arayan ve öldüren kötücül paytak öbeklerin kendi kendine oluşmasına neden olabilir.

Ötekler, pek çok siyah ejderhanın inini böcek gibi işgal ederler. Kara efendileri kadar zalim bir hale gelir; açlığını bastırmak için ejderhaya teslim etmeden önce ele geçirdikleri esirlere işkence eder, onları çıyanlara ve akreplere sokturarak zayıflatırlar.

Eskilerin Ganimeti. Siyah ejderhalar, kendilerine büyüklüklerini hatırlatması için yıkılmış imparatorlukların ve tarihe karışmış krallıkların ganimetlerini ve büyülü nesnelerini toplarlar.

Siyah Ejderha İni

Siyah ejderhalar gözden uzak bataklıklarda yaşarlar. Bir siyah ejderhanın ini iç karartıcı bir bataklık, bir yer altı odası veya kısmen suya batmış bir harabedir. Bu ufak su birikintileri hem ejderhaya dinlenebileceği bir yer hem de kurbanlarının "mayalanabileceği" bir yer verir. İn, dağılmakta olan heykellerin gözlediği, önceki kurbanların asitle delinmiş kemikleriyle ve üzerinde sineklerin uçuştuğu yeni avların cesetleriyle doludur. Çıyanlar, akrepler ve yılanlar, ölümün ve çürümenin mide bulandıran korkusunun kapladığı ini doldururlar.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan su gölcükleri, etrafındakileri kendine çeken bir dalga halinde dışarı taşar. Böyle bir gölcüğün en fazla 8 metre yakınında bulunan her yaratığın başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapması ya da gölcüğe doğru 8 metre çekilmesi ve yere düşmesi gerekir.
- Ejderhanın seçeceği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere uçuşan böceklerden oluşan bir bulut ortaya çıkar ve 8 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplar. Bulut köşelerden döner ve ejderha bir eylemini kullanarak onu ortadan kaldırıncaya, bu in eylemini yeniden kullanıncaya veya ejderha ölünceye değin varlığını korur. Bulutun kapladığı alan hafif engellidir. Bulut ortaya çıktığında onun içinde olan her yaratık bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) delici zarar almalı veya başarısız olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Sırasını bulutun içinde sonlandıran bir yaratık 10 (3z6) delici zarar alır.
- Ejderhanın seçtiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere büyülü bir karanlık ortaya çıkar ve yayılmaya başlar. 6 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplayan bu karanlık, ejderha bir eylemini kullanarak onu ortadan kaldırıncaya, bu in eylemini yeniden kullanıncaya veya ejderha ölünceye değin varlığını korur. Karanlık köşelerin etrafından döner. Karagörüye sahip bir yaratık ne bu bulutun içinde ne de bu bulutun arkasını görebilir. Büyüsüz bir ışık kaynağı bu karanlığı aydınlatamaz. Bu karanlığın alanı, 2. seviyeli veya daha düşük seviyeli bir büyü ile yaratılan aydınlık bir alanla üst üste binerse aydınlık alanı yaratan büyü dağıtılmış olur.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi siyah ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- İnin 10 kilometre çevresinde yapılan yolculuklar iki katı fazla zaman alır. Çünkü bitki örtüsü vahşi ve güçlüdür; bataklıklar pis kokulu çamurla doludur.
- İnin 2 kilometre çevresindeki su kaynakları doğaüstü şekilde bozulmuştur. Bu sudan içen ejderhanın düşmanları dakikalar içinde kusmaya başlar.
- İnin 10 kilometre çevresini sis kaplar ve hafif engelli hale getirir.

Ejderha ölürse bitki örtüsü büyüdüğü gibi kalır ama diğer etkiler 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.

Kadim Mavi Ejderha

Devasa ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 481 (26z20 + 208)
Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +15, Bil +10, Kar +12
Beceriler Algı +17, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 23 (50.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (2z10 + 9) delici zarar ve 11 (2z10) yıldırım zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z6 + 9) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z8 + 9) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 20 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünu tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 48 metre uzunluğundaki ve 4 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 88 (16z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilır. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bır yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemlerı kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelık (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 16 (2z6 + 9) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Mavi Ejderha

Kocaman ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 225 (18z12 + 108)
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +11, Bil +7, Kar +9
Beceriler Algı +12, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 16 (15.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z10 + 7) delici zarar ve 5 (1z10) yıldırım zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z6 + 7) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z8 + 7) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 36 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2z6 + 7) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Mavi Ejderha

Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 152 (16z10 + 64)
Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +8, Bil +5, Kar +7
Beceriler Algı +9, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 19
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 9 (5.000 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z10 + 5) delici zarar ve 5 (1z10) yıldırım zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 24 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Mavi Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (8z8 + 16)
Hızı 12 m., kazma 6 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +4, Bil +2, Kar +4
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar ve 3 (1z6) yıldırım zararı.

Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Mavi Ejderha

Kötü ve bölgesel olan mavi ejderhalar çöllerin üzerinde uçar, kervanları avlar, çölden uzaktaki yeşilliklerde bulunan hayvan sürülerini ve yerleşimleri yağmalarlar. Bu ejderhalara kuru steplerde, çorak arazilerde ve kayalık sahillerde de rastlanır. Bölgelerini tüm muhtemel rakiplere ve özellikle pirinç ejderhalara karşı korurlar.

Bir mavi ejderha belirgin ve fırfırlı olan kulaklarıyla, kısa ve küt başının üzerindeki kabartılı tek boynuzuyla diğerlerinden kolayca ayırt edilir. Burun deliklerinden iğne sıraları çıkar ve bunlar arkaya doğru giderek kaşlarını oluştururlar. Sonra da öne çıkık alt çenesinde toplanırlar.

Bir mavi ejderhanın pulları yanardöner gökyüzü mavisi ile koyu çivit rengi arasında değişkenlik gösterebilir; çölün kumlarına sürtüne sürtüne verniklenmiş gibi parlak bir hale gelirler. Ejderha yaşlandıkça pulları daha kalınlaşır ve sertleşir, derisi statik elektrikle uğuldar ve çatırdar. Bu etkiler ejderha sinirlendiğinde veya saldırmak üzereyken daha da şiddetli hale gelir, ozon ve tozlu havanın kokusuna benzer bir koku yayar.

Kötü ve Ölümcül. Bir mavi ejderha kendisinin zayıf ve aşağılık olduğu yönündeki hiçbir yorumu veya hakareti kaldırmaz, insanımsılar ve diğer küçük yaratıkların üzerinde egemenlik kurmaktan büyük zevk alır.

Mavi ejderha sabırlı ve sistemli bir savaşçıdır. Kendi isteğiyle, istediği yerde savaşırken savaşı saatler hatta günler süren bir olay haline getirir, uzaktan yıldırımlı yaylım ateşi açar sonra da yeniden saldırmak için beklemek üzere tehlikeden uzaklaşır.

Çöl Avcıları. Büyük açlıklarını bastırmak için bazen kaktüs ve diğer çöl bitkilerini yeseler de mavi ejderhalar etçildirler. Sürü hayvanlarıyla ziyafet çekmeyi tercih eder, bu hayvanları midelerine indirmeden önce yıldırım nefesleriyle pişirirler. Yemek alışkanlıkları mavi ejderhaları çöl kervanları ve göçebe kabileler için büyük tehditlerden biri haline getirir. Çünkü bunlar bir ejderha için yemek ve ganimet kaynaklarıdır.

Bir mavi ejderha avlandığı zaman kendini sadece boynuzu görünecek şekilde çöl kumunun içine gömer. Dışarıda kalan bu boynuzu bir taş çıkıntısına benzer. Av yakına geldiğinde kendini kumdan çıkarır, uçarak yükselir ve saldırırken kanatlarındaki kumlar sanki bir çığ gibi aşağıya düşer.

Üstünler ve Ayakçılar. Mavi ejderhalar üstünlük hislerini güçlendiren, değerli ve becerikli zanaatkârları her şeyden çok severler. Ozanlar, bilgeler, sanatçılar, sihirbazlar ve suikastçılar bir mavi ejderha için çok değerlidir; bundan dolayı onları cömertçe ödüllendirir.

Bir mavi ejderha, inini gizli ve korunaklı tutar ve en güvendiği hizmetkârını bile nadiren içeri alır. Sokurları, dev akrepleri ve çölün diğer yaratıklarını fazladan güvenlik sağlasınlar diye ininin yakınlarına gelmeleri için teşvik eder. Yaşlı mavi ejderhalar bazen kendilerine hizmet etsinler diye hava unsursallarını ve diğer yaratıkları kendilerine çekerler.

Değerli Taş Toplayıcıları. Mavi ejderhalar değerli görünen her şeyi biriktirmek isteseler de değerli taşları özellikle severler. Mavinin renkler içinde en soylu ve güzeli olduğuna ınandıkları için safirlere her şeyden çok değer verir, bunlarla süslenmiş mücevherleri ve büyülü nesneleri toplamak isterler.

Bir mavi ejderha en değerli ganimetini kumun derinliklerine gömer. Bunu çalmaya çalışanları cezalandırsın diye birkaç önemsiz, küçük, değerli eşyayı da üzerine basılmasıyla açılacak olan obrukların üzerine veya yakınına serpiştirir.

Mavi Ejderha İni

Mavi ejderhalar kumların altında kristalleşmiş mağaralar ve tüneller kazmak için yıldırım nefeslerini ve kazma yeteneklerini kullandıkları çorak arazilerde inlerini yaparlar.

Bir mavi ejderhanın ininin içinde fırtınalar eser, camsı kumla kaplı dar kanallar inin havalanmasını sağlar. Bunların hepsi ejderhanın ilk savunma hattı olan ölümcül obruklardan sonra gelmektedir.

Bir mavi ejderha birileri girmiş veya işgal edilmiş gibi görünen inini çökertmekte hiç tereddüt etmez. Bunun ardından kumu kazarak dışarı çıkar, işgalcileri ezilmeye ve boğulmaya bırakır. Daha sonra döndüğünde ganimetini yeniden ele geçirir – tabii içeri girenlerin üzerinde getirdikleri ganimetleri de kendininkine ekler.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Tavanın bir kısmı, ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir yaratığın üzerine çöker. Bu yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmeli ve gömülmelidir. Gömülen hedefin durumu kısıtlanmıştır ve ne nefes alabilir ne de ayağa kalkabilir. Başka bir yaratık eylemini kullanarak GS 10 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olması halinde hedef yaratığın gömülme durumunu sona erdirebilir.
- 8 metrelik küre şeklindeki kumdan oluşan bir bulut ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktada ortaya çıkar. Bu bulut köşelerin etrafından dönebilir. Bulutun içindeki her yaratık başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.
- Ejderhanın görebiliyor olması şartıyla inin iki katı yüzeyi arasında 2 metre genişliğinde yıldırım atlaması olur. Bu katı yüzeyler hem ejderhadan hem de birbirlerinden en fazla 48 metre uzaklıkta olmalıdır. Yıldırım atlamasının olduğu hat üzerindeki her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) yıldırım zararı almalıdır.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi mavi ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- İnin 10 kilometre etrafında fırtınalar kopar.
- İnin 10 kilometre etrafında toz şeytanları ortalığı yerle bir ederler. Bir toz şeytanı, bir hava unsursalının oyun puanlarına ve bilgilerine sahiptir ama uçamaz, hızı 20 metredir ve Zekâ ile Karizma puanları 1 (-5)'dir.
- Ejderhanın ininin içinde ve çevresinde gizli, üzeri örtülü obruklar oluşur. Bir obruk, başarılı bir GS 20 Bilgelik (Algı) kontrolüyle güvenli bir mesafeden fark edilebilir. Aksi halde obruğun üzerini örten ince toprak parçasına adımını atan ilk yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da obruğun içine 1z6 x 4 metre düşmelidir.

Eğer ejderha ölürse toz şeytanları anında kaybolur ve fırtınalar 1z10 gün içinde yatışır. Obruklar oldukları yerde kalırlar.

Kadim Yeşil Ejderha

Devasa ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)
Can Puanı 385 (22z20 + 154)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GUÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +14, Bil +10, Kar +11
Beceriler Aldatma +11, Sezgı +10, Algı +17, İkna +11, Gizlilik +8
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 22 (41.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 36 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 77 (22z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Yeşil Ejderha
Kocaman ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 207 (18z12 + 90)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +10, Bil +7, Kar +8
Beceriler Aldatma +8, Sezgi +7, Algı +12, İkna +8, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 15 (13.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 24 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Yeşil Ejderha
Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z10 + 48)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +6, Bil +4, Kar +5
Beceriler Aldatma +5, Algı +7, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 8 (3.900 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yeşil Ejderha

Gerçek ejderhaların en kurnazı ve haini olan yeşil ejderhalar düşmanlarına karşı üstün duruma geçmek için yanlış yönlendirmeyi ve hilekârlığı kullanırlar. Kötü huylu ve baştan aşağı kötü olan bu ejderhalar iyi kalpli yaratıkların dünyalarını başına yıkmaktan ve onları yozlaştırmaktan büyük bir zevk alırlar. Hüküm sürdükleri kadim ormanlarda, bölgelerini savunmaktan ziyade mümkün olan en az çabayla güç ve ganimet elde etmek için saldırganlık gösterirler.

Bir yeşil ejderha kavisli çenesiyle, gözlerine yakın bir yerden başlayıp omurgasına kadar devam eden ve kafasının tam arkasında en uzun yeri bulunan iğneli sorgucuyla rahatça tanınır. Bir yeşil ejderhanın dışarıdan belli olan kulakları yoktur ama boynuna doğru uzanan derili, iğneli sarkıntılara sahiptir.

Bir yeşil ejderha yavrusunun ince pulları yeşilin öyle bir tonundadır ki neredeyse siyah görünür. Yaşlandıkça pulları daha da büyür ve renkleri açılır, orman yeşili, zümrüt ve zeytin ağacı tonlarına bürünür; bu da ağaçlık yerlere daha iyi karışmasını sağlar. Kanatları alacalıdır, ön tarafları koyu bir yeşilken arka tarafları daha açık yeşildir.

Bir yeşil ejderhanın bacakları diğer ejderhalara kıyaslandığında gövdesine göre daha uzundur. Böylece yürürken çalılıkların ve ormandaki engellerin üzerinden rahatça geçebilir. Aynı derecede uzun olan boynuyla, yaşlı bir yeşil ejderha kendini göstermeden ağaçların üzerinden etrafına bakabilir.

Kaprisli Avcılar. Bir yeşil ejderha ormanlık bölgesini havadan ve karadan devriye gezerek avlanır. Görebildiği her yaratığı yer, yeteri kadar açsa çalıları ve küçük ağaçları bile yer ama en sevdiği yiyecek elflerdir.

Yeşil ejderhalar mükemmel yalancılar olmanın yanında muğlak konuşmanın efendileridirler. Zayıf yaratıkları korkutmayı seçerken başka ejderhalara karşı kurnaz yönlendirme taktiklerini kullanırlar. Bir yeşil ejderha özellikle bölgesine karşı muhtemel tehdit olan hayvanlara veya insanlara hiç uyarı vermeksizin saldırır. Bilinçli yaratıklarla uğraşırken ganimet elde etmek yönündeki ejderha dürtülerini neredeyse bastıran bir hükmetme güdüsüyle hareket eder ve her zaman bu güdüsünü körükleyerek yaratıkları bulmak için arayıştadır.

Bir yeşil ejderha, saldırısını planlarken kurbanlarını takip eder, bazen yaratıkları günler boyunca izler. Eğer hedefi zayıfsa görünüşünün yaratacağı dehşetten zevk alan ejderha saldırmadan önce kurbanının karşısına çıkar. Düşmanlarının hepsini asla öldürmez, hayatta kalanlar üzerinde korkutma aracılığıyla kontrol kurmayı tercih eder. Bunun ardından bölgesinin yakınındaki diğer yaratıkların faaliyetleri ve yakınlarda bulunacak ganimetler hakkında mümkün olan her şeyi öğrenir. Yeşil ejderhalar karşılığında fidye alabileceklerse arada sırada ellerindeki rehineleri bırakırlar. Aksi halde bir yaratık sahip olduğu değeri ejderhaya her gün kanıtlamalı ya da ölmelidir.

Duyguları Yönlendiren Plancılar. Kurnaz ve hain bir yaratık olan yeşil ejderha, onların en derin arzularını öğrenerek ve onlarla oynayarak diğer yaratıkları kendi iradesine boyun eğdirir. Bir yeşil ejderhayı yönetmeye teşebbüs edecek kadar aptal olan bir yaratık, onun, nihayetinde sözde efendisi hakkında bilgi toplamak için hizmet ediyor göründüğünü fark edecektir.

Yeşil ejderhalar diğer yaratıkları kullanırken tatlı dilli, yumuşak ve kültürlü davranırlar. Kendi türleri arasındayken ise gürültülü, görgüsüz ve kabadırlar; özellikle de yaş ve mevki olarak aynı seviyede olanlarla beraberken.

Çatışma ve Yozlaşma. Yeşil ejderhalar, ormanlık alanlarının başka bölgelerle buluştuğu yerlerde bazen diğer ejderhalarla bölgesi için çatışır. Bir yeşil ejderha genellikle yenilmiş gibi yapar ve bekler - bazen on yıllarca - sonra da ilk fırsatta diğer ejderhayı öldürür, onun inini ve ganimetini ele geçirir.

Yeşil ejderhalar obotumsular, ürmaksiler, emegenler, ötekler, orklar ve erbükeler gibi bilinçli yaratıkların hizmetini kabul ederler. Elfleri yozlaştırmaktan ve kendi iradelerine mahkûm kılmaktan da zevk alırlar. Bir yeşil ejderha bezen bir hizmetkârının zihnini o kadar korkuyla doldurur ki onu delirme noktasına getirir. Ormanını kaplayan sis de bu delirmiş yaratığın korkudan çarpık hale gelmiş rüyalarını yansıtır.

Yaşayan Hazineler. Bir yeşil ejderhanın en sevdiği ganimet türü tanınmış kahramanlar, bilgeler, ozanlar gibi önemli kişilerin de içinde bulunduğu, üzerlerinde hâkimiyet kurduğu bilinçli yaratıklardır. Maddi zenginlikler arasında ise en çok zümrütler, tahta oymalar, müzik aletleri ve insanımsıların heykelleri vardır.

Yeşil Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil kotu

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 38 (7z8 + 7)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +3, Bil +2, Kar +3
Beceriler Algı +4, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve 3 (1z6) zehir zararı.

Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 6 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 21 (6z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yeşil Ejderha İni

Ormanları seven yeşil ejderhalar bazen bataklıklı ormanlar için siyah ejderhalarla bazen de aşırı soğuk yerlerdeki ormanlar için beyaz ejderhalarla mücadele ederler. Bununla beraber yeşil ejderhanın kontrolündeki bir ormanı fark etmesi gayet kolaydır. Efsanevi bir yeşil ejderhanın hâkimiyetindeki ormanın üzerinde daima bir sis olur; bu sis bu yaratığın zehirli nefesinden çıkan ekşi, sert bir kokuyu taşır. Ormanın kalbine götüren labirent gibi yollar hariç olmak üzere yosun kaplı ağaçlar sık bir şekilde büyürler. Ormanını zeminine ulaşan ışık zümrüt yeşili bir gölge yaratır ve tüm sesler bastırılmış gibi gelir.

Bir yeşil ejderha, ormanının merkezinde kendi inini kurar. Bu in, davetsiz misafirleri engellesin diye ya dik bir yamacın kıyısında ya da bir uçurumun üstündedir. Bazıları inlerini şelalelerin arkasında kurar veya kolayca erişilmesin diye göllerin veya akarsuların suyunu kullanarak kısmen suya gömerler. Başkaları da inlerin girişini engellemek için bitki örtüsünü kullanırlar.

İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktadan 8 metre etrafa yakalayan sarmaşıklar ve ağaç kökleri yayılır. Bu bölge zorlu arazi olarak değerlendirilir ve bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da sarmaşıklar ve ağaç kökleri nedeniyle kısıtlanmalıdır. Yakalanan bir yaratık veya yakalanmış bir yaratığa yardım eden başka bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 15 Güç kontrolü yaparak kendini veya yakalanmış yaratığı kurtarabilir. Ejderha bu in eylemini tekrar kullanırsa veya ölürse sarmaşıklar ve ağaç kökleri kuruyup ölür.
- Ejderhadan en fazla 48 metre uzaklıktaki katı bir yüzey üzerinde iç içe girmiş, iğnelerle dolu çalılardan oluşan bir duvar ortaya çıkar. Bu duvar 24 metre uzunluğa, 4 metre yüksekliğe ve 2 metre kalınlığa kadar çıkabilir ve diğer tarafın görülmesini engeller. Bu duvar ortaya çıktığında duvarın kapladığı alandaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bunda başarısız olan bir yaratık 18 (4z8) delici zarar alır ve duvarın kapladığı alandan doğru 2 metre öteye itilir; yaratığın hangi tarafta kalacağına duvar karar verir. Bir yaratık yavaşça ve acı içinde olsa da bu duvarın içinden geçebilir. Yaratığın duvarın içinden geçtiği her 25 santimetre için hızının 1 metresini harcamalıdır. Dahası, duvarın alanı içinde bulunan bir yaratık, yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olursa 18 (4z8) delici zarar ve başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alır. Duvarın her 4 metrelik kısmının ZS'si 5'tir, 15 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassastır, sersemletici ve delici zarar karşı dirençlidir, zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır. Ejderha bu in eylemini tekrar kullandığında veya öldüğünde, duvar çıktığı zemine geri girerek ortadan kaybolur.
- Ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bir yaratığın etrafını büyülü sis sarar. Bu yaratık başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da savaşın bir sonraki turunun savaş sırası 20'sine kadar ejderha tarafından tılsımlanmalıdır.

BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi yeşil ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresindeki ağaçlar ve çalılar büyüyerek dolambaçlı geçitler oluştururlar. Bu ağaçlar ve çalılar 4 metre yüksekliğe ve 4 metre genişliğe sahip bir duvar olarak görev yaparlar ve diğer tarafın görülmesini engellerler. Yaratıklar bu ağaçların ve çalıların içinden geçebilirler; geçilen her 25 santimetre için hızlarının 1 metresini harcarlar. Bu alandaki her yaratık, ağaçlarla ve çalılarla temas halinde olduğu andan itibaren her turda başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 3 (1z6) delici zarar almalıdır.

  Bu ağaç ve çalı kütlesinin her 2 metreküplük bölümünün ZS'si 5'tir, 30 can puanına sahiptir, sersemletici ve delici zarar karşı dirençleri, ateş zararına karşı hassasiyeti, zihinsel ve gümbürtü zararına karşı bağışıklığı vardır.
- İninin 2 kilometre etrafında dolanırken eğer ejderha istemezse geride, oradan geçtiğine dair hiç iz bırakmaz. Bu alanda onu takip etmek, büyülü araçların kullanılması hariç olmak üzere imkânsızdır. Buna ek olarak ejderha yukarıda anlatılan ağaç ve çalılardan kaynaklananlar da dâhil olmak üzere başkalarına uygulanan, ne büyüsüz bitkilerden ne de yaratıklardan kaynaklanan, hareket kısıtlamalarından ve zararlardan etkilenmez. Bitkiler ejderhanın yolunun üzerinden çekilirler.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre etrafındaki kemirgenler ve kuşlar ejderhanın kulakları ve gözleri olarak hareket ederler. Geyikler ve diğer büyük av hayvanları garip şekilde etrafta yoktur; bu durum olağanüstü aç olan bir avcının varlığına işaret eder.

Ejderha ölürse kemirgenler ve kuşlar, ejderha ile aralarında olan doğaüstü bağlantıyı kaybederler. Ağaçlar ve çalılar varlıklarını korur ama 1z10 gün içinde sıradan bitkiler haline gelirler. Kapladıkları alan zorlu arazi olmaya devam eder ama dikenlerini kaybederler.

"KADİM BİR ELF KRALI GÖRÜYORUM. ÇOK GÜÇSÜZ, TAHTINDA UYUKLAR HALDE. YEŞİL BİR EJDERHA KRALIN KULAĞINA BİR ŞEYLER FISILDIYOR, ONUN RÜYALARINI ÇARPIKLAŞTIRIYOR. BU EJDERHANIN ADI MAVİ KANLANETİ VE HEPİMİZİN SONUNU PLANLIYOR."

—ERGOTH'LU PELİOS, SILVANESTİ KÂHİN

Kadim Kızıl Ejderha

Devasa ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 546 (28z20 + 252)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +16, Bil +9, Kar +13
Beceriler Algı +16, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 24 (62 000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (2z10 + 10) delici zarar ve 14 (4z6) ateş zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z6 + 10) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z8 + 10) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 36 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 91 (26z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2z6 + 10) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir

Yetişkin Kızıl Ejderha

Kocaman ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 256 (19z12 + 133)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +13, Bil +7, Kar +11
Beceriler Algı +13, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 23
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 17 (18.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 24 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 63 (18z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Kızıl Ejderha

Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 178 (17z10 + 85)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8
Beceriler Algı +8, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 10 (5.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Kızıl Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z8 + 30)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +5, Bil +2, Kar +4
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 4 (1.100 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z10 + 4) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 6 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

D

Kızıl Ejderha

Gerçek ejderhaların en açgözlüsü olan kızıl ejderhalar yorulmak nedir bilmeden ganimet yığınlarını arttırmanın yollarını ararlar. Kendi türleriyle kıyaslandıklarında bile muazzam ve istisnai derecede kötüdürler. Kibirleri, mağrur tavırlarından ve diğer yaratıkları küçümsemelerinden açıkça ortaya çıkar.

Sülfür ve ponza taşı kokusu, boynuzları başının gerisine uzanan ve fırfırlı diken parçaları sırtı boyunca ilerleyen bir kızıl ejderhayı çevreler. Gagaya benzer sivri ağzından her zaman duman çıkar ve kızgın olduğunda gözleri ateşle dans eder. Kanatları renkser ejderhalar arasındaki en uzun kanatlardır. Kanatlarının arka taraflarındaki mavi-siyah renk, mavi ateşle yakılmış metal görüntüsü verir.

Bir kızıl ejderha yavrusunun pulları parlak, vernikli kırmızı gibidir. Ejderha yaşlandıkça daha donuk ve koyu bir kızıl renk alır ve kalınlaşarak metal kadar güçlü olur. Yaşlanmanın etkisi zaman içinde solan gözlere de yansır. Yaşlı kızıl ejderhaların gözleri eriyik lavdan göllere benzer.

Dağların Efendileri. Kızıl ejderhalar dağlık bölgeleri, çorak arazileri ve bölgelerini gözlemek için konabilecekleri yüksek zirveleri tercih ederler. Dağları tercih etmeleri, onları zaman zaman tepelik arazileri seven bakır ejderhalarla karşı karşıya getirir.

Kibirli Tiranlar. Kızıl ejderhalar yok edici deliliklere kapılırlar ve kızdıklarında tamamen güdüleriyle hareket ederler. O kadar korkutucu ve kindardırlar ki çoğu kültürde bilinen klasik, kötücül ejderhalar bunlardır.

Hiçbir ejderha kızıl ejderhanın hissettiği kibrin yanına yaklaşamaz. Bu yaratıklar kendilerini krallar ve imparatorlar olarak görürler; ejderha türünün geri kalanı onların altındadır; Tiamat tarafından onun adına yönetsin diye seçilmişlerdir. Bu inançla hareket eden kızıl ejderhalar için tüm dünya ve tüm yaratıklar, onların emirlerine hazır ve nazır olmalıdır.

Mevkiler ve Köleler. Kızıl ejderhalar vahşi derecede bölgesel olmalarının yanında yalnızlığı severler. Bununla beraber tüm dünyada olan bitenden haberdar olmak ister ve daha zayıf yaratıkları muhbirler, ulaklar ve casuslar olarak kullanırlar. Üstünlük için yarıştıkları diğer kızıl ejderhalarla ilgili haberlere özellikle önem verirler.

Bir kızıl ejderha hizmetkâra ihtiyaç duyduğunda kötü insanımsılardan sadakat yemini alır. Eğer bu durum pek olası görünmezse bir kabilenin liderlerini öldürür ve hayatta kalanlar üzerinde hak talep eder. Bir kızıl ejderhaya hizmet eden yaratıklar daimi olarak kavrulma ve yemek olma korkusuyla yaşarlar. Hayatlarının çoğunu hayatta kalmak için ejderhaya yağ çekerek geçirirler.

Takıntılı Toplayıcılar. Kızıl ejderhalar servete her şeyden çok değer verirler ve onların topladığı ganimet yığınları efsanelere layıktır. Maddi değeri olan her şeyi elde etmek isterler ve sıklıkla bir bakışta her şeyin değerini tam olarak anlarlar. Bir kızıl ejderhanın güçlü düşmanlarından ele geçirdiği ganimete karşı özel bir bağı vardır ve bunu üstünlüğünün kanıtı olarak sergiler.

Bir kızıl ejderha ganimetindeki her şeyin değerini, nereden geldiğini ve ganimet tepesinin içinde tam olarak nerede olduğunu bilir. Tek bir sikkenin yokluğunu hemen anlar. Merhamet göstermeksizin hırsızı bulup öldürmek için öfkeden deliye döner. Eğer hırsızı bulamazsa bu delilik onu ele geçirir, öfkesini dindirmek için köyleri ve kasabaları yerle bir eder.

Kızıl Ejderha İni

Kızıl ejderhalar yüksek dağlarda veya tepelerde in kurar, karlı zirvelerin altındaki mağaralarda ikamet eder veya terk edilmiş maden ve cüce kalelerinde yaşarlar. Volkanik veya jeotermal faaliyetlerin olduğu yerler onlar için en değerli yerlerdir. Çünkü buralar davetsiz misafirleri engeller ve kendisi uyudukça sıcaklığın ve volkanik gazların kendisini yıkamasını sever.

Ganimeti ininin derinliklerinde güvende olan bir ejderha, dağının içinde olduğu kadar dışında da vakit geçirir. Çünkü bir kızıl ejderha için dünyanın yüce zirveleri, hâkimiyet altına aldığı – ve almak istediği – yerleri izlediği bir taht gibidir.

Hizmetkârları ejderhanın ininin içinde onun gücünü gösteren abideler yapar, hayatının hikâyesini kazır, öldürdüğü düşmanları anlatır ve fethettiği milletleri kaydederler.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir noktadan dışarı lav püskürür ve 8 metre yüksekliğinde 2 metre yarıçapında bir kaynaç (gayzer) yaratır. Kaynacın alanındaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 21 (6z6) ateş zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.
- Ejderhanın 24 metre etrafında oluşan bir deprem yeri sarsar. Ejderha hariç olmak üzere bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta etrafında toplanan volkanik gazlar 8 metre yarıçaplı küresel bir bulut oluştururlar. Bu küre köşelerden dönebilir ve alanı hafif engellidir. Bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar varlığını korur. Sırasına bu bulutun alanı içinde başlayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kendi sırasının sonuna değin zehirlenmelidir. Bu şekilde zehirlenen bir yaratığın durumu güçsüzdür.

Bölgesel Eylemler

Efsanevi kızıl ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 10 kilometre çevresinde yaşanan küçük depremler artık normal hayatın bir parçası haline gelmiştir.
- İnin 2 kilometre çevresindeki su kaynakları doğadışı şekilde ılıktır ve sülfürlüdür.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresindeki kayalık yarıklarda Unsursal Ateş Âlemi'ne açılan geçitler oluşur. Ateş âlemindeki yaratıklar bu geçitten geçer ve geçidin yakınında ikamet etmeye başlarlar.

Eğer ejderha ölürse bu etkiler 1z10 gün içinde yavaşça ortadan kaybolurlar.

Kadim Beyaz Ejderha

Devasa ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 333 (18z20 + 144)
Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +14, Bil +7, Kar +8
Beceriler Algı +13, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 23
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 20 (25.000 DP)

Buzda Yürüyen. Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar ve 9 (2z8) soğuk zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 36 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 72 (16z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Beyaz Ejderha

Kocaman ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 200 (16z12 + 96)
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +11, Bil +6, Kar +6
Beceriler Algı +11, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 13 (10.000 DP)

Buzda Yürüyen. Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar ve 4 (1z8) soğuk zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 24 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Beyaz Ejderha

Buyük ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 133 (14z10 + 56)
Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +7, Bil +3, Kar +4
Beceriler Algı +6, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 6 (2.300 DP)

Buzda Yürüyen. Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar ve 4 (1z8) soğuk zararı.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 12 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Beyaz Ejderha

Renkser ejderhaların en küçüğü, en az zekisi ama en hayvanisi olan beyaz ejderhalar soğuk iklimleri sever, yaşamak için kutupsal alanları veya buzlu dağları seçerler. Açlığın ve hırsın güdülediği saldırgan, zalim sürüngenlerdir.

Bir beyaz ejderhanın vahşi gözleri; kaygan, pürüzsüz bir bedeni ve iğneli bir sırtı vardır. Beyaz ejderha yavrusunun pulları saf beyaz rengiyle ışıl ışıldır. Ejderha yaşlandıkça bu parlaklığı ortadan kaybolur ve bazı pulları kararmaya başlar. Yaşlı ejderhalarda bu öyle bir hale gelir ki gövdesinde soluk mavi ve açık gri renklerden oluşan pullar, ona benekli bir görüntü verir. Bu görüntüsüyle avlandığı buzlu ve kayalı arazilere kolayca karışır, bulutlarla kaplı gökte yükselirken gözden hızlıca kaybolur.

İlkel ve Kindar. Beyaz ejderhalar diğer ejderhaların çoğunun sahip olduğu kurnazlıktan ve taktiksel düşünceden yoksundur. Bununla beraber hayvansal doğaları onları tüm ejdersoyu arasındaki en iyi avcılar yapar. Onlar, tamamen hayatta kalmaya ve düşmanları avlamaya odaklanmış canavarlardır. Bir beyaz ejderha sadece donuk yiyecekleri yer; nefes silahıyla öldürdüğü, halen katı ve donuk durumda olan avlarını bir çırpıda midesine indirir. Öldürdüğü diğer canlıları buzla kaplar veya ininin yakınındaki kara gömer ve böyle bir kileri bulmak yakınlarda bir beyaz ejderhanın yaşadığına işaret eder.

Bir beyaz ejderha, yiyeceklerinin yanında en büyük düşmanlarının donuk cesetlerini de zafer işareti olarak tutar; buz kesilmiş bedenlere bakarak böbürlenir. Devlerin, remorasislerin ve diğer ejderhaların kalıntıları, davetsiz misafirlere bir uyarı olsun diye beyaz ejderhanın inini süslemektedir.

Beyaz ejderhalar orta seviyede bir zekâya sahip olsalar da kuvvetli bir hafızaları vardır. Her hakareti ve yenilgiyi hatırlar; kendilerini gücendiren tüm yaratıklara karşı kötücül bir kin beslerler. Bunların içinde beyaz ejderhalarla aynı bölgelerde in kuran gümüş ejderhalar da vardır. Beyaz ejderhalar, diğer tüm ejderhalar gibi konuşma yetisine sahiptirler ama nadiren ve ancak çok gerektiği durumlarda konuşurlar.

Yalnız Efendiler. Beyaz ejderhalar, karşı cinsten beyaz ejderhalar hariç olmak üzere tüm ejderhalardan kaçınırlar. Çiftleşmek için kendi renklerinden ama karşı cinsten bir ejderhayı aradıklarında bile yeniden yalnızlığa dönmeden önce sadece çiftleşmenin gerektirdiği kadar beraber kalırlar.

Beyaz ejderhalar inlerinin yakınlarında rakip olmasını kaldıramazlar. Sonuç olarak bir beyaz ejderha kışkırtılmadan başka yaratıklara saldırabilir. Çünkü bu yaratıkları yaşamak için ya çok zayıf ya da çok güçlü görür. Bir beyaz ejderhaya hizmet eden yegâne yaratıklar, ejderhanın gazabına direnebilecek gücü gösteren ve onun açlığından kaynaklanan düzenli kayıpları telafi edebilecek durumda olan zeki insanımsılardır. Bunların içinde ejderhalara tapan ötekler vardır ki sıklıkla onların inlerinde bulunurlar.

Güçlü yaratıklar bazen fiziksel güçlerini veya büyü kudretlerini göstererek bir beyaz ejderhanın itaatini kazanabilirler. Ayaz devleri kendi güçlerini göstermek ve klanları içinde yükselebilmek için beyaz ejderhalara meydan okurlar. Sonuçta onların kırık kemikleri beyaz ejderhaların inlerini süslemelerine yarar. Bununla beraber bir ayaz devi tarafından yenilgiye uğratılan bir beyaz ejderha sıklıkla onun hizmetine girmeyi kabul eder, devin hizmetindeki veya ona meydan okuyanlar arasındaki diğer yaratıklar üzerinde egemenlik kurmak için üstün bir yaratığın efendiliğine boyun eğerler.

Buzun Altındaki Ganimet. Beyaz ejderhalar buzun soğuk parıltısını sever ve başta elmaslar olmak üzere benzer özelliklere sahip ganimetleri isterler. Bununla beraber yaşadıkları medeniyetten uzak kutupsal iklimlerde bir beyaz ejderhanın ganimetini genellikle mors ve mamut gibi hayvanların dişleri, balinaların kemikleri, gemilerin baş süsleri ve fazla cüretkâr maceracıların kürkleri ve büyülü nesneleri oluşturur.

Bir beyaz ejderhanın ininin her yerine sikkeler ve mücevherat saçılmıştır, ışık çarptıkça gece göğündeki yıldızlar gibi parlarlar. Daha büyük ganimetler ve sandıklar beyaz ejderhanın nefesiyle yaratılmış kırağı katmanlarının altındadır ve saydam buz tabakalarının altında güvendedir. Ejderhanın büyük gücü bu ganimetine kolayca ulaşmasını sağlar. Ama daha zayıf yaratıkların ona ulaşması için saatler boyu buzu kırmaları ya da bu buzu eritmenin bir yolunu bulmaları gerekir.

Bir beyaz ejderhanın kusursuz hafızası, ganimetindeki her sikkeyi, mücevheri ve büyülü nesneyi nereden elde ettiğini bildiği ve her bir nesneyi özel bir zaferle ilişkilendirdiği anlamına gelir. Beyaz ejderhaları rüşvetle kandırması neredeyse imkânsızdır. Çünkü böyle bir teşebbüs, bu teklifi yapan yaratığı öldürüp elindekileri alamayacağı anlamına gelen bir aşağılama demektir.

Beyaz Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 32 (5z8 + 10)
Hızı 12 m., kazma 6 m., uçma 24 m., yuzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +4, Bil +2, Kar +2
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve 2 (1z4) soğuk zararı.

Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha 6 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (5z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Beyaz Ejderha İni

Beyaz ejderhaların inleri buzlu mağaralarda ve güneşin erişemeyeceği kutupsal, derin, yer altı odalarındadır. Sadece uçularak erişebilen yüksek dağ vadilerini, yamaçlardaki mağaraları ve buzullardaki dolambaçlı buz mağaralarını severler. Beyaz ejderhalar mağaralarının yüksek tavanlı olmasını isterler. Çünkü yarasa gibi tavana konmayı veya buzlu yarıklardan kaymasını severler.

Bir efsanevi beyaz ejderhanın içindeki büyü gücü ininin etrafındaki havanın normalde olduğundan daha da soğuk olmasına neden olur. Dağ vadileri beyaz ejderhanın varlığından dolayı hızla buzlanır. Bir beyaz ejderha, ininin içinde ağıt yakarak uğuldayan rüzgârın tonunun değişmesiyle evine davetsiz misafirlerin girdiğini anlayabilir.

Bir beyaz ejderha inindeki yüksek çıkıntılarda ve yamaçlarda durur. Mağaranın zemini kırık buz parçalarıyla, gizli çukurlarla ve kaygan yokuşlarla dolu bir keşmekeştir. Düşmanları ona ilerlemeye çalışırken o da bir çıkıntıdan başka birine uçarak altındaki düşmanlarını dondurucu nefesiyle yok eder.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere dondurucu bir sis bulutu ortaya çıkar ve 8 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplar. Bulut köşelerden döner ve kapladığı alan çok engelli olarak değerlendirilir. Bulut ortaya çıktığında kapladığı alanda bulunan her yaratık GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) soğuk zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Sırasını bu bulutun içinde sonlandıran bir yaratık 10 (3z6) soğuk zararı alır. Saatte en az 30 kilometre hızla esen bir rüzgâr bu bulutu dağıtabilir. Aksi halde bulut, ejderha bu in eylemini yeniden kullanıncaya veya ejderha ölünceye değin varlığını sürdürür.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan en fazla üç yaratığın üzerine tavandan kırık buz parçaları düşer. Ejderha her hedefe karşı bir mesafeli silah saldırısı (saldırıya +7) yapar. İsabet halinde hedef 10 (3z6) delici zarar alır.
- Ejderha, görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan katı bir yüzey üzerinde buzdan, mat bir duvar yaratır. Duvar 12 metre kadar uzun, 12 metre kadar yüksek ve 1 metre kadar kalın olabilir. Bu duvar ortaya çıktığında duvarın kapladığı alandaki her yaratık duvardan 2 metre öteye itilir; yaratığın hangi tarafta kalacağına duvar karar verir. Duvarın her 2 metrelik kısmının ZS'si 5'tir, 30 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassastır, asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır. Ejderha bu in eylemini tekrar kullandığında veya öldüğünde, duvar çıktığı zemine geri girerek ortadan kaybolur.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi beyaz ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 10 kilometre çevresinde ortaya çıkan ürpertici, soğuk sis, bu alanın hafif engelli olmasına neden olur.
- Ejderhanın ininin 10 kilometre çevresinde dondurucu yağış meydana gelir. Ejderha dinlenirken bazen buz kesen fırtınalar oluşur.
- Buzlu duvarlar ejderhanın inine ulaşılmasını engeller. Her duvar 15 santimetre kalınlığındadır ve bir duvarın 4 metrekarelik bölümünün ZS'si 5'tir, 15 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassasiyeti, asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarar karşı bağışıklığı vardır. Eğer ejderha böyle bir duvarın içinden geçerek yürümek isterse hiç yavaşlamadan bunu yapabilir. Bununla beraber duvarın ejderhanın geçtiği bölümü yok olur.

Eğer ejderha ölürse sis ve yağmur 1 gün içinde ortadan kaybolur. Buz duvarları 1z10 gün içinde erir.

Metalik Ejderhalar

Metalik ejderhalar korumak ve savunmak isterler. Kendilerini, dünyada bir yeri olan pek çok ırk arasındaki güçlü ırklardan biri olarak görürler.

Soylu Merak. Metalik ejderhalar kötü, renkser soy akrabaları kadar ganimet biriktirmeyi sever ama zenginlik arayışlarında hırs ve açgözlülükle güdülenmezler. Bunun yerine araştırmak ve toplamak isterler, kimsenin sahip çıkmadığı tarihi eserleri ve anıtları alır ve onları inlerinde depolarlar. Bir metalik ejderhanın ganimet yığını kişiliğini yansıtan, geçmişini anlatan ve anılarını koruyan nesnelerle doludur. Metalik ejderhalar ayrıca diğer yaratıkları tehlikeli büyüden korumak da isterler. Bundan dolayı bir metalik ejderhanın ganimet yığınında güçlü büyülü nesneler ve hatta kötü eserler - bazen iyice saklanmış olarak - yer alabilir.

Bir metalik ejderha daha yüce ve iyi bir amaç uğuruna, ganimet yığınındaki bir nesneden ayrılabilir. Bununla beraber başka bir yaratığın bir nesneye olan ihtiyacı veya onun üzerindeki hakkı, ejderhanın bakış açısından bakıldığında sıklıkla pek açık değildir. Bunun için bir metalik ejderhanın, ganimet yığınındaki bir nesneden ayrılması için ya rüşvet verilmeli ya da bir şekilde ikna edilmelidir.

Yalnız Biçimdeğişitenler. Uzun yaşamlarının bir noktasında, metalik ejderhalar büyülü olarak insanımsıların ve hayvangillerin biçimlerine girme yeteneğine kavuşurlar. Bir ejderha kendini bu yolla gizlemeyi öğrendiğinde, kendine bir süreliğine başka kültürlere karışma iznini verir. Bazı ejderhalar inlerinden ve ganimet yığınlarından fazla uzaklaşamayacak kadar utangaç veya şüphecidirler. Ama daha cesur olanlar insanımsı biçiminde bir şehrin caddelerinde dolaşmayı, oranın kültürünü ve yemeklerini öğrenmeyi, daha küçük ırkların nasıl yaşadığı hakkında deneyim elde ederek kendilerini eğlendirmeyi çok severler.

Bazı metalik ejderhalar düşmanların dikkatini çekmemek için medeniyetten mümkün olduğunca uzakta yaşamayı tercih ederler. Böyle yaptıklarında olan bitenlerden pek haberleri de olmaz.

Anının Direnci. Metalik ejderhaların güçlü bir hafızaları –ve çok eskiye giden anıları– vardır. Daha önce karşılaştıkları insanlarla aralarındaki etkileşime dayanarak yeni karşılarına çıkan insanımsılar hakkında bir görüşe varabilirler. İyi ejderhalar insanımsıların soylarını onları koklayarak tanıyabilir. Karşısına çıkan her kişiyi tek tek koklarlar ve daha önce aynı soydan biriyle karşılaşıp karşılaşmadıklarını öğrenirler. Bir altın ejderha kurnaz bir dolandırıcıdan asla şüphelenmeyebilir çünkü bu kötü kişinin, büyük büyük annesiyle aynı iyi kalbe sahip olduğunu varsayar. Diğer taraftan bir ejderha soylu bir kutsamandan pek hoşlanmayabilir çünkü onun atalarından biri bundan üç yüz yıl önce ejderhanın ganimetinden bir şeyler araklamıştır.

İyi Ejderhaların Kralı. Metalik ejderhaların asıl ilahı Platin Ejderha Bahamut'tur. Bahamut, Yedi Cennet'in Gökçe Dağı'nda yaşar ama sıklıkla büyülü olarak girdiği, köylü giysileri giymesine rağmen onu görenlerde saygı uyandıran bir insan erkeği kılığında Asıl Âlem'de dolanır. Bu biçimde ona genellikle yedi altın kanarya eşlik eder –aslında büyülü olarak biçim değiştirmiş olan yedi kadim altın ejderha.

Bahamut ölümlü yaratıkların işlerine nadiren müdahale etse de Ejderha Kraliçe Tiamat ve onun kötücül taraftarlarının planlarını bozmak için istisnalar yapar. İyi bakış açılı ruhaniler ve kutsamanlar bazen Bahamut'a taparlar çünkü Bahamut kendini adalet ve korumaya adamıştır. Düşük seviyeli bir ilah olduğu için ilahi büyüler bahşetme gücüne sahiptir.

Kadim Pirinç Ejderha

Devasa ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 297 (17z20 + 119)
Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +13, Bil +8, Kar +10
Beceriler Tarih +9, Algı +14, İkna +10, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 24
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 20 (25.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 4 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Uyku Nefesi. Ejderha 36 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Pirinç Ejderha

Kocaman ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 172 (15z12 + 75)
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +10, Bil +6, Kar +8
Beceriler Tarih +7, Algı +11, İkna +8, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 13 (10.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre ,uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolu başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (13z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Uyku Nefesi. Ejderha 24 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Pirinç Ejderha

Büyük ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 110 (13z10 + 39)
Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +6, Bil +3, Kar +5
Beceriler Algı +6, İkna +5, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 6 (2.300 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 2 metre genişlığındeki 16 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Uyku Nefesi. Ejderha 12 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

PİRİNÇ EJDERHA

Gerçek ejderhaların en sosyali olan pirinç ejderhalar konuşmaktan, gün ışığından, sıcak ve kuru iklimlerden hoşlanırlar.

Bir pirinç ejderhanın başı, alnından çıkan geniş, koruyucu, kemikli yakasıyla ve çenesinden çıkan dikenlerle tanınır. Boynu boyunca saçak gibi tüylere sahiptir ve gittikçe incelen kanatları, kuyruğuna kadar iner. Bir pirinç ejderha yavrusunun pulları donuk, alaca kahverengidir. Ejderha yaşlandıkça pulları parlamaya, nihayetinde canlı, cilalanmış gibi görünen bir parlaklığa kavuşur. Kanatları ve fırfırlı tüyleri uçlara doğru benekli yeşil renge bürünür ama buralar da yaşla beraber koyulaşır. Bir pirinç ejderha yaşlandıkça gözbebekleri gittikçe soluklaşır, eriyik metal kürelere benzer.

Cesur Konuşkan. Bir pirinç ejderha uzun yaşamı boyunca binlerce farklı yaratıkla konuşur, ganimet hediyeleri karşılığında büyük bir memnuniyetle paylaşacağı, kullanışlı bilgiler toplar. Eğer zeki bir yaratık, bir pirinç ejderhanın huzurundan onunla konuşmadan ayrılmaya çalışırsa ejderha o yaratığı takip eder. Eğer bu yaratık büyü veya kaba kuvvet aracılığıyla kaçmaya çalışırsa ejderha bundan çok gücenir, yaratığı etkisiz hale getirmek için uyku nefesini kullanır. Yaratık uyandığında kendini devasa pençelerle yere sabitlenmiş veya boynuna kadar kuma gömülmüş bir şekilde bulabilir: Ejderha, konuşma ihtiyacını giderene kadar bir süreliğine bu mahkûmiyete boyun eğmek zorundadır.

Bir pirinç ejderha, konuşmaktan kendisi kadar zevk alıyor görünen yaratıklara güvenmeye meyillidir ama yalan söylendiğini veya yönlendirildiğini anlayacak kadar da zekidır. Böyle bir şey olduğunda ejderha genellikle nezaketle karşılık verir, bu kandırmaca oyununun iki kişinin de oynayabileceğini karşısındakine gösterir.

Değerli Ganimetler. Pirinç ejderhalar ilginç kişilerle konuşmalarını sağlayan büyülü nesneleri her şeyden çok severler. Zeki, telepatik bir silah veya içinde kapana kısılmış bir cinni bulunduran büyülü bir lamba, bir pirinç ejderhanın sahip olabileceği en büyük hazineler arasındadır.

Pirinç ejderhalar ganimet yığınlarını kum tepeleri altına veya ana inlerinden çok uzaktaki gizli yerlere saklarlar. Ganimetlerini nereye gömdüklerini hatırlamakta hiç sorun yaşamazlar. Bundan dolayı haritalara ihtiyaç duymazlar. Bir pirinç ejderhanın ganimetinin parçası olabileceği için bir vahaya gizlenmiş bir sandığa veya çöl harabelerine yarısına kadar gömülmüş ganimet çantalarına rastlayan maceracıların ve gezginlerin dikkatli olması gerekir.

PİRİNÇ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, kaotık iyı

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 16 (3z8 + 3)
Hızı 12 m., kazma 6 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +3, Bil +2, Kar +3
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 1 (200 DP)

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 8 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 14 (4z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Uyku Nefesi. Ejderha 6 metrelik konık bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

PİRİNÇ EJDERHA İNİ

Bir pirinç ejderhanın çöl ini genellikle harabelerden, vadilerden veya gün ışığının içeri girmesini sağlayan deliklerle dolu bir tavanı bulunan mağara sistemlerinden oluşur.

İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ejderhanın etrafında güçlü bir rüzgâr eser. Ejderhanın en fazla 24 metre etrafında bulunan her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 6 metre uzağa uçup yere düşmelidir. Bu rüzgâr gaz ve buharı dağıtır, korumasız ateşler söner. Fener gibi korunaklı ateşlerin %50 sönme ihtimali vardır.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktada küçük bir kum fırtınası bulutu çıkar. Bu bulut 8 metre yarıçaplı küresel bir alanı kaplar, köşelerden dönebilir. Bu bulutun alanındaki her yaratık başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi pirinç ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 10 kilometre etrafında tekerlek veya ayak izine benzer izler çıkar. Bu izler güvenli korunaklara veya gizli su kaynaklarına yönlendirir. Ayrıca ejderhanın gizli kalmasını istediği yerlerden uzaklaştırırlar.
- Büyük veya daha küçük boyutlu canavarların görüntüleri (illüzyon) ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre etrafında ortaya çıkar. Bu görüntüler gerçekmiş gibi hareket eder ve görünürler ama zarar vermezler. Bir yaratık başarılı bir GS 20 Zekâ (Araştırma) kontrolü yaparak, uzaktan gördüğü bu görüntülerin sahte olduğunu anlar. Bu görüntülerle yapılacak herhangi bir fiziksel etkileşim onların sahte olduğunu ortaya çıkarır çünkü fiziksel nesneler bu görüntülerin içinden geçerler.
- Ne zaman Zekâ puanı 3 veya daha yüksek olan bir yaratık, ejderhanın inin en fazla 2 kilometre çevresinde bulunan su kaynaklarından birinin 12 metre veya daha yakınına gelirse ejderha bu yaratığın varlığını ve yerini öğrenir.

Eğer ejderha ölürse güvenli sığınaklara vs. götüren izler 1z10 gün içinde ortadan kaybolur ama diğer etkiler anında ortadan kaybolur.

KADİM BRONZ EJDERHA

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 444 (24z20 + 192)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +15, Bil +10, Kar +12
Beceriler Sezgi +10, Algı +17, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 22 (41.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (2z10 + 9) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z6 + 9) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +16, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z8 + 9) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 20 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Yıldırım Nefesi. Ejderha 4 metre genişliğindeki 48 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 88 (16z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Tepme Nefesi. Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındakini geri ittiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 23 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 24 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tum ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

EFSANEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 16 (2z6 + 9) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Bronz Ejderha

Kocaman ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 212 (17z12 + 102)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +11, Bil +7, Kar +9
Beceriler Sezgi +7, Algı +12, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 15 (13.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z10 + 7) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z6 + 7) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z8 + 7) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Yıldırım Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Tepme Nefesi. Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındakini geri ittiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 19 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 24 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2z6 + 7) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Bronz Ejderha

Büyük ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 142 (15z10 + 60)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +7, Bil +4, Kar +6
Beceriler Sezgi +4, Algı +7, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 8 (3.900 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z10 + 5) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Yıldırım Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Tepme Nefesi. Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındakini geri ittiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 16 metre boyunca uzaklaşmalıdır

Bronz Ejderha

Bronz ejderhalar, ana olarak su bitkileri ve balıklarla beslenen, deniz kenarlarında yaşayan yaratıklardır. İlgilerini çeken yaratıkları gözlemek ve izlemek için arkadaş canlısı hayvanların biçimlerine girerler. Savaş da ilgi alanları arasındadır ve adil bir amaç için savaşan orduların saflarına katılmakta hiç tereddüt etmezler.

Bir bronz ejderhanın başının şeklini, kafasının hemen üzerindeki oluklu ve yivli sorgucu belirler. Kıvrımlı boynuzları başından etrafa doğru uzar, alt çenesindeki iğneler de aynı şekildedir. Bronz ejderhaların, yüzmelerine yardımcı olması için ayak parmaklarının arası perdelidir ve son derece kaygan pulları vardır. Bir bronz ejderha yavrusunun pulları yeşile çalan sarı renktedir ve sadece yetişkinliğe eriştiklerinde bu renkler daha koyulaşır, canlı bir bronz rengine döner. Bir bronz ejderhanın gözleri, ejderha yaşlandıkça soluklaşır ve nihayetinde parlayan, yeşil kürelere benzer.

Sahillerin Ejderhaları. Bronz ejderhalar, inlerine yakın olan sahillerde bir aşağı bir yukarı giden gemileri izlemeye bayılırlar. Bazen gemileri ve mürettebatlarını daha yakından görmek için yunus biçimine dahi girerler. Cesur olan bir bronz ejderha, kuş veya fare biçiminde bir gemiye sızabilir ve ganimet olabilecek bir şeyler var mı yok mu diye öğrenmek için geminin kargosunu kontrol edebilir. Eğer ganimet yığınına ekleyecek değerli bir nesne bulursa bu nesne için geminin kaptanıyla takas yapmaya çalışır.

Savaş Makineleri. Bronz ejderhalar aktif bir şekilde tiranlığa karşı çıkarlar. Pek çok bronz ejderha cesaretlerini sınamak için güçlerini ve kuvvetlerini kullanmalarını gerektirecek olaylara girişir.

İninin yakınlarında bir çatışma patlak verdiğinde, bir bronz ejderha çatışmanın altında yatan nedenleri araştırır, işin aslını öğrenir ve iyi amaç için savaşan tarafın hizmetine girmek ister. Bir bronz ejderha bir amaç için savaşmaya karar verdikten sonra görülür ki hiçbir şekilde sözünden dönmeyen, sadık bir müttefiktir.

Düzenli Ganimet. Bronz ejderhalar batmış gemileri yağmalamakla kalmaz, inlerinin yakınındaki resiflerden ve deniz yataklarından renkli mercanları ve incileri de toplarlar. Bir bronz ejderha, tiranlığa karşı savaşan bir orduya yardım etmek için ant içtiğinde göstermelik bir ödeme ister. Eğer böyle bir ödeme müttefiklerin boyunu aşıyorsa askeri tarihe ait eski kitapları veya yapılan ittifakı kutlamada kullanılan törensel bir nesneyi de kabul edebilir Bir bronz ejderha, düşmanın elinde bulunan ama kendi koruması altında daha güvende olacağını düşündüğü bir ganimet üzerinde hak iddia da edebilir.

Bronz Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 32 (5z8 + 10)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +4, Bıl +2, Kar +4
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Duyular körgörüşü 4 m , karagörü 24 m., edılgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Yıldırım Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 16 metrelik bır hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 16 (3z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Tepme Nefesi. Ejderha 12 metrelık konik bir alana karşısındakini geri ittiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 12 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

Bronz Ejderha İni

Bir bronz ejderha kıyılarda in yapar. Batan bir gemiyi denizin dibinden çıkarabilir, ininin içinde o gemiyi yeniden inşa edebilir ve bunu ganimet kasası veya yumurtaları için bir yuva olarak kullanabilir.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ejderha, *sis bulutu* büyüsünü yapmış gibi bir sis bulutu yaratır. Bu sis bulutu bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar varlığını korur.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir noktada gök gürler. Bu nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçap içinde kalan her yaratığın bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 5 (1z10) gümbürtü zararı alması ve bir sonraki sırasının sonuna değin sağır olması gerekir.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi bronz ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Günde bir kez olması şartıyla ejderha, merkezi ini olan 10 kilometre yarıçaplı alandaki havayı değiştirebilir. Ejderhanın dışarıda olmasına gerek yoktur. Bunun dışında bu etki *havaya hükmet* büyüsünün aynısıdır.
- Ejderhanın ininin 10 kilometre etrafındaki su altı bitkileri göz kamaştıran, inanılmaz parlak renklerle parlar.
- Ejderha, ininin içinde, yumuşak bir müzik veya garip yankılar gibi yalancı (illüzyon) sesler çıkarabilir. Bu sesler inin çeşitli yerlerinde duyulabilir.

Eğer ejderha ölürse büyünün tanımında anlatıldığı gibi değiştirilen hava normale döner ve diğer etkiler de 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.

Kadim Bakır Ejderha

Devasa ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)
Can Puanı 350 (20z20 + 140)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +14, Bil +10, Kar +11
Beceriler Aldatma +11, Algı +17, Gizlilik +8
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular korgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 21 (33.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +15, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Asit Nefesi. Ejderha 4 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 63 (14z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yavaşlatan Nefes. Ejderha 36 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yuksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tum ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Yetişkin Bakır Ejderha

Kocaman ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 184 (16z12 + 80)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +10, Bil +7, Kar +8
Beceriler Aldatma +8, Algı +12, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 14 (11.500 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Asit Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yavaşlatan Nefes. Ejderha 24 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Genç Bakır Ejderha

Buyuk ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 119 (14z10 + 42)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +6, Bil +4, Kar +5
Beceriler Aldatma +5, Algı +7, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 7 (2.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı* Saldırıya +7, erim 4 m , bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Asit Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 16 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 40 (9z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yavaşlatan Nefes. Ejderha 12 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Bakır Ejderha

Bakır ejderhalar, tepelerde ve kayalık yayalarda yaşayan iflah olmaz şakacılar, fıkracılar ve bilmececilerdir. Sosyal ve sakin doğalarına rağmen hırslı, cimri bir yapıları da vardır ve ganimetleri tehdit edilirse tehlikeli olabilirler.

Bir bakır ejderhanın kaşları hem öne, gözlerinin üzerine doğru çıkıntı yapar hem de üst üste binen uzun boynuzlar halinde arkaya doğru uzanır. Yanaklarının üst kısımlarının ve çene çıkıntılarının geriye yatık olması ona dalgın ve düşünceli bir görüntü verir. Doğumda, bir bakır ejderhanın pulları metalik bir tona sahip kırmızı-kahverengidir. Ejderha yaşlandıkça pullarının rengi daha bakırımsı olur ve daha da yaşlandıkça yeşil bir renge bürünür. Bir bakır ejderhanın gözbebekleri zaman içinde solgunlaşır, en yaşlı bakır ejderhaların gözleri parlayan, turkuaz kürelere benzer.

Misafirperverler. Bir bakır ejderha ince zekâyı, iyi şakaları, komik hikâyeleri veya bilmeceleri takdir eder; şakalarına gülmeyen veya yaptığı şakaları iyi karşılamayan yaratıklardan sinir olur.

Bakır ejderhalar ozanları özellikle severler. Bir ejderha, kendini hikâyeleriyle, bilmeceleriyle ve müziğiyle eğlendirsin diye ininde ozanlar için geçici bir oda kazabilir. Bir bakır ejderha için böyle bir eşlikçilik, hırsla aranması gereken ganimet gibidir.

Dikkatli ve Üçkâğıtçı. Bir bakır ejderha ganimet yığınını yaparken toprağın verdiği zenginlikleri tercih eder. Metaller ve değerli taşlar bu yaratıkların ev sevdikleridir.

Bir bakır ejderha mal varlığını gösterme konusunda son derece tedbirli davranır. Başka yaratıkların, ganimet yığınındaki belirli bir nesneyi aradığını biliyorsa ejderha bu nesneye sahip olmadığını söyler. Bunun yerine bu meraklı ganimet avcılarını zaten kendi elinde olan nesneyi aramaları için başka yerlere gönderir ve kendi de onları kahkahalar atarak izler.

Bakır Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +3, Bil +2, Kar +3
Beceriler Algı +4, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları asit
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Asit Nefesi. Ejderha 2 metre genişliğindeki 8 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 18 (4z8) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Yavaşlatan Nefes. Ejderha 6 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Bakır Ejderha İni

Bakır ejderhalar dar mağaralarda, inlerini yaptıkları kuru yaylalarda ve tepebaşlarında ikamet ederler. İnindeki sahte duvarlar, yaşamı boyunca topladığı değerli madenleri, sanat eserlerini ve diğer tuhaf antikaların depolandığı büyük salonları gizler. Değersiz nesneler ganimet peşinde koşanlara boşa ümit versin ve onları gerçek hazinden uzak tutsun diye açık yerlere konulmuştur.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ejderha kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta ve yerde bulunan bir noktayı seçer. Bu noktadan etrafa, 8 metre yarıçaplı bir alanı kaplayacak şekilde taştan dikenler (dikitler) çıkar. Bunun dışında bu etki *diken büyüt* büyüsünün aynısıdır ve ejderha bu in eylemini tekrar kullanıncaya veya ejderha ölünceye değin varlığını sürdürür.
- Ejderha kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir alanda 4 metrekarelik bir alan seçer. Bu alandaki yer 1 metre derinliğindeki bataklık haline gelir. Çamur ortaya çıktığında bu alanda olan her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da çamura batmalı ve durumu kısıtlanmalıdır. Bir yaratık eylemini kullanarak GS 15 Güç kontrolü yapabilir ve kendini ya da erişebileceği bir mesafede bulunan, çamura batmış başka bir yaratığı kurtarabilir ve böylece kısıtlanma durumunu sona erdirebilir. Çamurda 1 metre yürümek için 2 metre harcanır. Bir sonraki turun savaş sırası 20'sinde çamur sertleşir ve serbest kalmak için gereken Güç GS'si 20'ye çıkar.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi bakır ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın gülen yüzünün görüldüğü büyülü oymalar ve çizimler ejderhanın ininin en fazla 10 kilometre etrafında bulunan taş yüzeylerde ve taştan nesnelerin üzerinde ortaya çıkar.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre çevresinde bulunan, normalde konuşma yetisinden yoksun olan kemirgen ve kuş gibi minik hayvangiller büyülü olarak konuşma ve Ejderceyi anlama yeteneğine kavuşurlar. Bu yaratıklar ejderha hakkında iyi şeyler söylerler ama yerinin nerede olduğunu açıklayamazlar.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre çevresindeki zeki yaratıklar gülme nöbetine girmeye meyilli olur. Ciddi konular bile bir anda komik görünmeye başlar.

Eğer ejderha ölürse büyülü oymalar ve çizimler 1z10 gün içinde ortadan kaybolur. Diğer etkiler anında kaybolur.

Kadim Altın Ejderha

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 546 (28z20 + 252)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bün +16, Bil +10, Kar +16
Beceriler Sezgi +10, Algı +17, İkna +16, Gizlilik +9
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 24 (62.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (2z10 + 10) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z6 + 10) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z8 + 10) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 24 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 36 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 71 (13z10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zayıflatan Nefes. Ejderha 36 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 24 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir)

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2z6 + 10) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Altın Ejderha

Tüm metalik ejderhaların en güçlüsü ve görkemlisi olan altın ejderhalar kötülüğün yeminli düşmanlarıdır.

Bir altın ejderhanın ona bilge görünümü kazandıran, çenesinden aşağı uzanan, bıyıklara benzeyen esnek, diken gibi çıkıntıları vardır. Boynuzları burnundan ve kaşlarından geriye doğru uzanır, uzun boynunu süsleyen ikiz sorgucu da bu boynuzların ardılı gibi görünür. Bir altın ejderhanın yelkene benzeyen kanatları omuzlarından başlar ve kuyruğunun ucuna kadar gider; bu kanatlar sayesinde ejderha havada uçarken sanki suda yüzüyormuş gibi hareket eder. Bir altın ejderha yavrusunun metalik lekelere sahip koyu sarı pulları vardır. Bu lekeler ejderhayla birlikte büyür. Ejderha yaşlandıkça gözleri eriyik altın göllerine benzeyene değin solgunlaşır.

Ganimeti Tüketenler. Altın ejderhalar hemen her şeyi yiyebilirler ama en çok incileri ve değerli taşları tüketmeyi severler. Neyse ki bir altın ejderhanın tok ve tatmin olmuş hissetmesi için kendini böyle şeylerle boğması gerekmez. Yiyebileceği ganimet hediyeleri, bir altın ejderha tarafından gayet hoş karşılanır, tabii bunlar rüşvet değilse.

İçe Kapanık Biçim Değiştirenler. Altın ejderhalara, bilgelikleri ve adaletleri nedeniyle tüm diğer metalik ejderhalar saygı gösterir ama onlar tüm iyi bakış açılı ejderhalar arasında en soğuk ve katı olanlardır. Arkadaşları ve soyundan gelenler hariç olmak üzere diğer ejderhalarla nadiren görüşecek kadar özel hayatlarına önem verirler.

Yaşlı altın ejderhalar hayvan veya insanımsı biçimlerine girebilirler. Kılık değiştirmiş bir altın ejderha gerçek biçimini nadiren ortaya çıkarır. Seyyar satıcı kılığında, olan bitenlerden haberdar olmak için bir kasabayı düzenli aralıklarla ziyaret edebilir, yerel iş sahiplerine destek olabilir ve görülmeyen yollarla ihtiyacı olanlara yardım edebilirler. Bir hayvan kılığında kayıp bir çocukla, gezgin bir ozanla veya bir hancıyla arkadaş olabilir, günler veya haftalar boyunca onlara yardım edebilirler.

Ganimet Efendileri. Bir altın ejderha, ganimetini ininin derinliklerindeki iyi korunaklı bir mahzende saklar. Bu mahzene yerleştirilen büyülü sözcükler sayesinde ejderhanın haberi olmaksızın tek bir nesneyi dahi dışarı çıkarmak imkânsızdır.

Altın Ejderha İni

Altın ejderhalar, şüphe veya korku uyandırmadan istediklerini yapabilecekleri yerlere, gözden ve yoldan uzaklara evlerini yaparlar. Çoğu, huzurlu göllerin ve nehirlerin yakınlarında, sisli adalarda, ışıltılı çağlayanların ardına gizlenmiş mağara sistemlerinde veya kadim harabelerde yaşar.

Yetişkin Altın Ejderha

Kocaman ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 256 (19z12 + 133)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +13, Bil +8, Kar +13
Beceriler Sezgi +8, Algı +14, İkna +13, Gizlilik +8
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 24
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 17 (18.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 24 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12z10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zayıflatan Nefes. Ejderha 24 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 21 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderha geleceğe bir göz atar; bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar tüm saldırı kontrollerinde, yetenek kontrollerinde ve kurtulma kontrollerinde avantaja sahip olur.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık başarılı bir GS 15 Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da bir rüya (hayal) âlemine sürülmelidir. Bu varlık âlemi ejderhanın hayal gücüyle yaratılmıştır. Kaçmak için hedef yaratığın eylemini kullanarak ejderhayla çekişmeli bir Karizma kontrolü yapması gerekir. Eğer yaratık kazanırsa bu âlemden kaçar. Aksi halde bu etki savaşın bir sonraki turunun savaş sırası 20'sinde sona erer. Hedef yaratık, etki sona erdiğinde, sürüldüğü anda neredeyse orada ortaya çıkar. Eğer bu mümkün değilse ona en yakın boş alanda ortaya çıkar.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi altın ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ne zaman herhangi bir dili anlayabilir bir yaratık ejderhanın ininden en fazla 10 kilometre uzaklıkta uykuya dalsa veya meditasyon (esrimek) yapsa ejderha bu yaratıkla telepatik bir bağlantı kurabilir ve rüyalarında onunla konuşabilir. Uyanmasının ardından bu yaratık ejderhayla yaptığı konuşmayı hatırlar.
- Ejderhanın inin en fazla 10 kilometre etrafında güzel, rengârenk sis kümeleri ortaya çıkar. Bu sis hiçbir şeyi engellemez. Kötücül yaratıklar ejderhaya veya sisin içindeki kötücül olmayan diğer yaratıklara yaklaşırsa bu sis korkutucu ve ürkütücü biçimler alır, bu yaratıkları tehlikeye karşı uyarır.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre etrafındaki değerli taşlar ve inciler ışıldar ve parıldar; 2 metrelik yarıçapı alacakaranlıkla aydınlatırlar.

Eğer ejderha ölürse bu etkiler anında sona erer.

Genç Altın Ejderha

Buyuk ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 178 (17z10 + 85)
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +9, Bil +5, Kar +9
Beceriler Sezgi +5, Algı +9, İkna +9, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 19
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 10 (5.900 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 12 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10z10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zayıflatan Nefes. Ejderha 12 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 17 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir

Altın Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 60 (8z8 + 24)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +5, Bil +2, Kar +5
Beceriler Algı +4, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 3 (700 DP)

Yüzergezer. Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z10 + 4) delici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Ateş Nefesi. Ejderha 6 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4z10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zayıflatan Nefes. Ejderha 6 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Kadim Gümüş Ejderha

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 487 (25z20 + 225)
Hızı 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +16, Bil +9, Kar +13
Beceriler Arkış +11, Tarih +11, Algı +16, Gizlilik +7
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 23 (50.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından uç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (2z10 + 10) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z6 + 10) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z8 + 10) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Soğuk Nefes. Ejderha 36 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 67 (15z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Felç Eden Nefes. Ejderha 36 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 24 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yuksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tum ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilır (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinlıklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2z6 + 10) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

Gümüş Ejderha

Metalik ejderhaların en arkadaş canlısı ve en sosyali olan gümüş ejderhalar muhtaç durumdaki iyi yaratıklara, yüzlerinden gülümseme eksik olmaksızın yardım ederler.

Bir gümüş ejderha saf metalden yapılmış bir heykel gibi parlar; başının üstüne yakın gözleri ve sakala benzeyen çene çıkıntılarıyla soylu görünen bir yüze sahiptir. Dikenli bir sorguç başının üzerinde yükselir ve kuyruğunun ucuna kadar tüm boyu ve sırtı boyunca ilerler. Bir gümüş ejderha yavrusunun pulları gümüş parıltıya sahip mavi-gri tonlardadır. Ejderha yetişkinliğe yaklaştıkça bu renkler yavaş yavaş daha parlak hale gelir ve nihayetinde pullar birbirinden ayırt edilemez olur. Bir gümüş ejderha yaşlandıkça gözbebekleri de cıva kürelerine benzeyene kadar solgunlaşır.

Erdem Ejderhaları. Gümüş ejderhalar onurlu bir yaşam sürmenin iyi eylemlerde bulunmaktan ve yapılanların diğer bilinçli yaratıklara zarar vermeyeceğinden emin olmaktan geçtiğine inanırlar. Altın ve bronz ejderhalar gibi kötülüğü sona erdirmeye çalışmazlar ama kötücül faaliyetlerde bulunanlara veya masumlara zarar verenlere karşı çıkan yaratıklara büyük bir memnuniyetle yardım ederler.

Küçük Irkların Arkadaşları. Gümüş ejderhalar diğer gümüş ejderhaların dostluğundan zevk alırlar. Kendi ırkları dışında sahip oldukları gerçek arkadaşları insanımsılar arasındadır ve pek çok gümüş ejderha zamanlarını, gerçek biçimlerinde olduğu kadar insanımsı biçimlerinde geçirirler. Bir gümüş ejderha nazik, yaşlı bir bilge veya genç bir gezgin gibi iyi kalpli ve yardımsever insanımsı biçimini ve karakterini benimser ve sıklıkla güçlü dostluklar kurduğu ölümlü yoldaşlarıyla zaman geçirir.

Gümüş ejderhalar düzenli aralıklarla insanımsı yoldaşlarından ayrılmak, çiftleşmek ve yavrularını büyütmek için veya ganimetleri ve kişisel işleriyle ilgilenmek için kendi gerçek biçimlerine dönmek zorundadırlar. Çoğu bu şekilde uzaktayken zamanın ucunu kaçırdığı için geri döndüklerinde eski arkadaşlarını yaşlanmış veya ölmüş bulurlar. Bunun bir sonucu olarak gümüş ejderhalar tek bir ailenin üyeleri olan birkaç nesil insanımsıyla arkadaş olurlar.

İnsanlığa Saygı. Gümüş ejderhalar tüm insanımsı ırklarla arkadaşlık kurarlar ama insanlar gibi kısa ömürlü olanlar, daha uzun ömürlü olan elflere ve cücelere kıyasla daha çok ilgilerini çeker. İnsanların hayata karşı duydukları azim ve hayattan aldıkları keyfi, gümüş ejderhalar büyüleyici bulurlar.

Tarihi Ganimet. Gümüş ejderhalar insanımsı tarihine ait kalıntıları toplamaktan büyük bir zevk alırlar. Bunların içinde, şimdi mevcut olan ve artık kimsenin hatırlamadığı

Yetişkin Gümüş Ejderha

Kocaman ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 243 (18z12 + 126)
Hızı 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +12, Bil +6, Kar +10
Beceriler Arkış +8, Tarih +8, Algı +11, Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 16 (15.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (2z10 + 8) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z6 + 8) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z8 + 8) sersemletici zarar.

Korkutan Varlık. Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Soğuk Nefes. Ejderha 24 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 20 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 58 (13z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Felç Eden Nefes. Ejderha 24 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 20 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Biçim Değiştir. Ejderha büyülü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tum ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

Efsanevi Eylemler

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Tespit Et. Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.
Kuyruk Saldırısı. Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.
Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar). Ejderha kanatlarını çırpar. Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2z6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

imparatorlukların döktürdüğü ve kendilerinin bayıldığı sikke yığınlarına ek olarak çeşitli ırklara mensup zanaatkârların elinden çıkmış sanat eserleri ve mücevherat da vardır. Ganimetlerinde yer bulan diğer nesneler ise sağlam gemiler, kralların ve kraliçelerin kalıntıları, tahtlar, kadim imparatorlukların mücevherleri, icatlar ve makineler ve düşen şehirlerin harabelerinden getirdikleri dikili taşlardır.

Gümüş Ejderha İni

Gümüş ejderhalar bulutlar arasında yaşarlar, inlerini yüksek dağların yalnız ve soğuk zirvelerine yaparlar. Çoğu doğal mağaralarda veya terk edilmiş madenlerde yaşamaktan rahatsız olmasa da gümüş ejderhalar insanımsı medeniyetinin artık kayıplara karışmış ve kimsenin yaşamadığı yerlerinde yaşamayı çok severler. Bir dağ zirvesindeki terk edilmiş bir kale veya çok uzun zaman önce ölen bir sihirbazın yükselttiği bir kule her gümüş ejderhanın rüyalarını süsleyen bir evdir.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderha, *sis bulutu* büyüsünü yapmış gibi bir sis bulutu yaratır. Bu sis bulutu bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar varlığını korur.
- Ejderhanın yakınında, inin içinde dondurucu bir rüzgâr eser. Ejderhadan en fazla 48 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 (1z10) soğuk zararı almalıdır. Gazlar ve buharlar ve bulutlar bu rüzgârdan dağılır, korunmasız ateşler söner. Fener gibi korunaklı ateşlerin %50 sönme ihtimali vardır.

Bölgesel Etkiler

Efsanevi gümüş ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüsüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Günde bir kez olması şartıyla ejderha merkezi ini olan 10 kilometre yarıçaplı alandaki havayı değiştirebilir. Ejderhanın dışarıda olmasına gerek yoktur. Bunun dışında bu etki *havaya hükmet* büyüsünün aynısıdır.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresinde esen rüzgârlar, ejderhadan veya ejderhanın müttefiki olan yaratıklardan kaynaklanmayan etkiler nedeniyle düşen yaratıkların düşmesini hafifletirler. Böyle yaratıklar savaşın bir turunda 24 metrelik hızla alçalırlar ve düşme zararı almazlar.
- Çalışması için günler veya daha uzun bir zamanı olan bir ejderha, ininin içinde, bulutları ve sis bulutlarını taş kadar katı yapabilir, bu yolla istediği gibi katı yapılar ve nesneler yaratabilir.

Eğer ejderha ölürse büyünün tanımında anlatıldığı gibi değiştirilen hava normale döner ve diğer etkiler de 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.

Genç Gümüş Ejderha

Büyük ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 168 (16z10 + 80)
Hızı 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8
Beceriler Arkış +6, Tarih +6, Algı +8, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 9 (5.000 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Soğuk Nefes. Ejderha 12 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Felç Eden Nefes. Ejderha 12 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Gümüş Ejderha Yavrusu

Orta ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +5, Bil +2, Kar +4
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 12 m., edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z10 + 4) delici zarar.

Nefes Silahları (Yenilenir 5-6). Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

Soğuk Nefes. Ejderha 6 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 18 (4z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Felç Eden Nefes. Ejderha 6 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Ejderha Kaplumbağası

Devasa ejderha, tarafsız

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 341 (22z20 + 110)
Hızı 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +11, Bil +7
Zarar Dirençleri ateş
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Sunal, Ejderce
Zorluk 17 (18.000 DP)

Yüzergezer. Ejderha kaplumbağası havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderha kaplumbağası üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle. İki pençe saldırısı yerine bir kuyruk saldırısı da yapabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 26 (3z12 + 7) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z8 + 7) kesici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 26 (3z12 + 7) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderha kaplumbağasından 4 metre uzaklaşmalı ve yere düşmelidir.

Buhar Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha kaplumbağası 24 metrelik konik bır alana yakıcı buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 52 (15z6) ateş zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Su altında olmak bu zarara karşı direnç sağlamaz.

Ejderha Kaplumbağası

Ejderha kaplumbağaları okyanusların en korkulan yaratıkları arasındadır. Karadaki ejderha akrabaları kadar büyük ve obur olan bir ejderha kaplumbağası ölümcül çenesiyle, kavurucu nefesiyle ve ezici kuyruğuyla saldırır.

Bir ejderha kaplumbağasının sert kabuğu, bu canavarın yaşadığı derin sular kadar koyu olan bir koyu yeşildir. Kabuğu çevreleyen gümüş hatlar, açık deniz üzerinde dans eden ışıklara benzer ve yüzeye çıkan bir ejderha kaplumbağası bazen güneşin veya ayın su üzerindeki yansımasıyla karıştırılır.

Derinlerin Ejderhaları Gerçek ejderhalar gibi ejderha kaplumbağaları da ganimet toplar. Ana olarak gemileri batırarak ve sonra da bu geminin enkazını sikkeler ve diğer değerli eşyalar için kurcalayarak. Bir ejderha kaplumbağası taşımak için eline geçirdiği ganimeti yutar, inine ulaştığında da kusarak bunları çıkartır.

Ejderha kaplumbağaları mercan kayalıklarındaki gizli mağaralarda veya deniz yatağının altında veya sahil şeridinin parçalı kıyılarında yaşarlar. İstediği mağarada yaşayan başka bir yaratık varsa ejderha kaplumbağası mağarayı ele geçirmek için bu yaratığa saldırır.

Paralı Canavarlar. Bir ejderha kaplumbağasının rüşvet kavramından haberi olacak ve bunu anlayacak kadar zekâsı vardır. Bu yaratıkların dolaştığı denizlerde gezen korsanlar, güven içinde buralardan geçmek için bu yaratığa ganimet teklif etmeleri gerektiğini öğrenirler. Kurnaz hıvadamlar bazen ejderha kaplumbağalarıyla ittifak kurarlar, gemilere ve kıyı yerleşimlerine yaptıkları saldırılarda kavurucu nefes silahlarını kullanmaya teşvik ederler.

Unsursal Kudret. Ejderha kaplumbağaları bazen denizin altındaki âlemsel yarıklar aracılığıyla kendilerini Unsursal Su Âlemi'nde bulurlar. Bu canavarlara sıklıkla maridlerin hizmetinde rastlanır: Mercandan yapılmış büyüleyici tahtlar sırtlarına bağlanır ve onlar tarafından binek olarak kullanılırlar.

"ÖRÜMCEK KRALİÇEYİ BİR KERE BAŞARISIZLIĞA UĞRATTIM. BİR DAHA ASLA."
—KALFÜMSİ PELLANİSTRA

Kalfümsi

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 123 (13z10 + 12)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +9
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 6 (2.300 DP)

Peri Soyu. Kalfümsinin tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kalfümsiyi uyutamaz.

Doğal Büyüyapımı. Kalfümsinin büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12). Kalfümsi, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dans eden ışıklar*
1/Gün: *karanlık, peri ateşi*

Örümcek Ayağı. Kalfümsi, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Gün Işığı Hassasiyeti. Kalfümsinin, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kalfümsi ya uzun kılıcıyla ya da uzun yayıyla üç saldırı yapar. Bu saldırılardan birini bir ısırık saldırısıyla değiştirebilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 2 (1z4) delici zarar ve 9 (2z8) zehir zararı.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya saldırmak için iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 4 (1z8) zehir zararı.

Kalfümsi

Bir kara elf gelecekte başarılı olacakmış gibi görünürse Lolth, inancını ve gücünü sınamak için onu Zebaniağı Çukurlarına çağırır. Sınavı geçenler Örümcek Kraliçe'nin gözünde yükselirler. Başarısız olanlarsa kalfümsilere dönüşürler –Lolth'un hâkim olduğu gücün yaşayan bir hatırlatıcısı olan bir kara elf ile devasa bir örümceğin iğrenç birleşimi. Sadece kara elfler kalfümsilere dönüştürülebilirler ve bu yaratıkları yaratacak güce Lolth'tan başka kimse sahip değildir.

Yaşam Boyu Yaralı. Kalfümsilere dönüşmüş olan kara elfler Asıl Âlem'e çarpık ve gözden düşmüş yaratıklar olarak geri dönerler. Delilikten akıllarını kaybetmişlerdir, başkalarından kaçmak, yalnız başlarına yaşamak ve avlanmak için Karanlıkaltı'nda kaybolurlar; ya tek başlarına dolanır durur ya da dev örümcek sürülerine liderlik ederler.

Nadir durumlarda bir kalfümsi üzerindeki lanete rağmen kara elf toplumuna geri dönebilir. Bunun en sık rastlanan nedeni ya önceki yaşamında ettiği bir yemini yerine getirmek ya da bir kan davasını devam ettirmektir. Kara elfler kalfümsilerden korkar ve onlardan kaçınırlar. Onların gözünde bir kalfümsinin yeri kölelerin bile altındadır. Bununla beraber onların varlığına dişlerini sıkarak dayanırlar çünkü bu yaratıklar Lolth'un iradesinin yaşayan örnekleridir ve Örümcek Kraliçe'yi başarısızlığa uğratanları bekleyen kaderin bir hatırlatıcısıdır.

Ayrıt: Kalfümsi Büyü Yapıcılar

Eski hayatlarında büyü yapma yeteneğine sahip olan kalfümsiler bu yeteneklerini koruyabilirler. Bu kalfümsilerin genellikle diğer kalfümsilere kıyasla daha yüksek bir büyü yapma yeteneği (15 veya 16) vardır. Dahası, kalfümsi Büyüyapmak özelliğini kazanır. Önceden ilahi büyüleri yapma yeteneğine sahip olan bir kara elf bundan dolayı kalfümsi olduğunda 16 (+3) Bilgelik puanına ve şu Büyüyapmak özelliğine sahip olabilir:

Büyüyapmak. Kalfümsi 7. Seviyeli büyü yapıcıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyülü saldırılara +6). Kalfümsi ruhani büyü listesinden seçeceği şu büyüleri hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, zehirli serpinti*
1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, lanet, sığınak*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, sessizlik*
3. Seviye (3 hazne): *büyüyü dağıt, uzak his*
4. Seviye (1 hazne): *fal, hareket özgürlüğü*

TOKAYLI

Bir ormana giren gezginler, ağaçlar arasında uçuşan dişil bir yaratığı göz ucuyla görebilirler. Havada sıcak kahkaha sesleri vardır ve bunu duyanları zümrüt yeşili gölgelerin daha da içine çekerler.

Ağaçbağı. Güçlü periseller, bazen kendinden daha aşağı seviyede bulunan perisel ruhları bir ağaca bağlar ve böylece onları tokaylı haline getirirler. Bu bazen perisel ruhların ölümlü birine âşık olmasının cezası olarak yapılır. Çünkü böyle bir aşk yasaktır.

Bir tokaylı, bağlı olduğu ağaçtan çıkabilir ve etrafındaki yerleri dolaşabilir ama ağaç onun evi ve bu dünyadaki kökü olarak kalmaya devam eder. Ağaç varlığını ve sağlığını korudukça tokaylı da sonsuza değin genç ve cezbedici olur. Eğer ağaç yok edilirse tokaylı da aklını kaybeder, deliliğin içine düşer.

İçe Dönük Periseller. Tokaylılar, ağaçlıklarının koruyucusu olarak hizmet ederler. Utangaç ve içe dönüklerdir ve bundan dolayı davetsiz misafirleri ağaçlardan izlerler. Bir yabancının güzelliğinden etkilenen tokaylı onu daha yakından görmek için yaklaşabilir hatta tılsımlamak için aklını çelebilir.

Tokaylılar, ormanlarını korumak için diğer perisel yaratıklarla işbirliği yaparlar. Evleri olarak gördükleri ağaçlıklara karşı tokaylıların duyduğu sevgiyi paylaşan meşhinilere ek olarak tek boynuzlu atlar, ağaçentler ve ineçilerle beraber yaşarlar.

Orman Büyüsü. Tokaylılar bitkilerle ve hayvanlarla konuşabilirler. Bir ağaçtan diğerine ışınlanabilir, davetsiz misafirleri evlerinden uzaklara gönderebilirler. Eğer mecbur kalırlarsa insanımsıları, tılsımlarıyla kandırabilir, düşmanlarını dostları haline getirebilirler. İşe yarar birkaç büyü de bilirler.

TOKAYLI

Orta perisel, tarafsız

Zırh Seviyesi 11 (*derikabuk* ile 16)
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Elfçe, Perice
Zorluk 1 (200 DP)

Doğal Büyüyapımı. Tokaylının büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Tokaylı, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *Meşhini işi*
3/her gün: *Dolandolaş, iyiyemiş*
1/her gün: *Derikabuk, çevgen, izsiz geçiş*

Büyü Direnci. Tokaylının büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Hayvangillerle ve Bitkilerle Konuşma. Tokaylı, eğer ortak bir dili konuşuyorlarsa, hayvangillerle ve bitkilerle konuşabilir.

Ağaç Yolu. Her sırasında bir defa olmak üzere tokaylı, hareketinin (yürüyüşünün) 4 metresini kullanarak erişebileceği, canlı bir ağacın içine büyülü olarak adım atabilir ve ilk ağacın en fazla 24 metre uzağında bulunan, ikinci bir canlı ağaçtan dışarı çıkabilir ki böyle yaparsa ikinci ağacın en fazla 2 metre uzağındaki boş bir alanda ortaya çıkar. Her iki ağacın boyutu da Büyük veya daha büyük olmalıdır.

EYLEMLER

Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Salrırıya +2 (*çevgen* ile +6), erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar veya *çevgen* ile 8 (1z8 + 4) sersemletici zarar.

Perisel Tılsımı. Tokaylı, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği bir insanımsıyı veya hayvangili hedefler. Hedef, tokaylıyı görebiliyorsa GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da büyülü olarak tılsımlanmalıdır. Tılsımlanmış yaratık tokaylıyı sözü dinlenir ve korunması gereken güvenilir bir arkadaşı olarak görür. Hedef, tokaylının kontrolü altında olmamakla beraber tokaylının isteklerini veya eylemlerini elinden gelenin en iyisiyle yapmaya çalışır.

Tokaylı veya onun arkadaşlarının herhangi birisi ne zaman hedefe zarar verirse hedef kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olduğu takdirde bu etkiyi sonlandırabilir. Aksi halde bu etki 24 saat boyunca veya tokaylı ölünceye veya hedefle aynı varlık âleminde bulunmayıncaya veya bonus eylemini kullanarak bu etkiyi sonlandırıncaya değin sürer. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa hedef, tokaylının Perisel Tılsımı özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

Tokaylı, tek seferinde en fazla bir insanımsıyı ve en fazla üç hayvangili tılsımlayabilir.

Ercegel

Tiranlığa meyilli ercegeller ki gri cüceler adıyla da bilinirler, Karanlıkaltı'ndaki büyüleyici şehirlerde yaşarlar. Kadim cüce bilgeliğini ve sonsuz sayıdaki kölelerini kullanarak yer altındaki krallıklarını genişletmek için yorulmak nedir bilmeden çalışırlar.

Çoğu ercegel (kadınlar da dâhil olmak üzere) keldir ve çok solgun, gri derileri vardır. Taşların arasında görünmemek için koyu renkli giysiler giyer; sert, ciddi ve çıkarcı tavırlarını yansıtan basit mücevherat takarlar.

Kölelikten Köleciliğe. Ercegeller bir zamanlar cücelerdi; aç gözlülükleri ve hiç durmaksızın derinleri kazmaları, karşılarına zihin yüzücüleri çıkarmadan önce. Onlar tarafından nesiller boyu köle olarak tutulduktan sonra cüceler nihayetinde kötü ilah Laduguer'in yardımıyla bağımsızlıklarını kazandılar. Bununla beraber kölelik bu cüceleri sonsuza değin değiştirdi; köleliğinden kaçtıkları efendileri kadar kötü ve kara bir ruha sahip oldular. Ercegeller özgürlüklerini kazanmalarına rağmen suratsız, karamsar, güvenmeyen yaratıklardır. Her zaman uğraşırlar, didinirler, söylenirler, şikâyet ederler; mutlu veya gururlu olmaya dair hiç anıları yoktur. Zanaatkârlıkları ve elde ettikleri başarıları zamana dayanır ama ne bakanın içini açarlar ne de ince işçiliklerdir.

Ercegeller cüce soydaşlarına ve diğer tüm yer altı ırklarına karşı savaşırlar. Kendilerine fayda sağlayıp, uygun olduğunda ittifaklar kurar ama artık kazanacak bir şeyleri kalmadığını gördüklerinde onları hemen sonlandırırlar. Karanlıkaltı'nda çalıştırmak için köleler alır, onları parasız işçi ve hatta kaba bir para (ödeme aracı) olarak görürler.

Kaya Kadar Sert. Cüceler gibi ercegeller de güçlü bir bünyeye sahiptirler. Fiziksel dayanıklılıklarına, zihin yüzücülerin köleleri olarak geçirdikleri zamanda kazandıkları zihinsel dayanıklılık eşlik eder. Bir ercegelin zihni kale gibidir, tılsımlar, yanılsamalar (illüzyon) ve diğer büyüler ona işlemez.

Karanlıktan Doğanlar. Karanlıkaltı, garip büyü gücüyle doludur. Ercegeller köle olarak geçirdikleri nesiller boyunca bu büyüyü kullanmayı ve bünyelerine almayı öğrenmişlerdir. Bir ercegel kısa bir süreliğine boyutunu ve gücünü arttırabilir, div boyutlu, güçlü bir savaşçı olabilir. Dövüşemeyeceği bir düşmanla karşı karşıya kalırsa veya kendi bölgelerine yaklaşan yaratıkları gözlerken karanlığa karışmak için kolayca görünmez olabilir.

Karanlıkaltı'nda sayılamayacak kadar uzun zaman geçirmek onların karagörüşlerini de keskinleştirmiştir. Diğer cücelere kıyasla iki katı mesafeyi görürler. Bununla beraber bu keskin görüşün bir bedeli olmuştur: Gün ışığı ercegellerin görüşünü tamamen engeller.

Cehennemi Efendi. Dokuz Cehennem'in Efendisi olan Asmodeus'un gri cücelerin kalplerini kötülükle doldurmak için ercegel ilahlarını taklit ettiği bilinir. Kendi kimliğini gizlerken onlara rehberlik eder ve düşmanlarına karşı intikam almaya yönlendirir. Tüm bunları yaptırırken ercgelleri daha büyük zorbalar ve tiranlar olmaya teşvik eder.

Ercegel

Orta insanımsı (cüce), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh, kalkan)
Can Puanı 26 (4z8 + 8)
Hızı 10 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Zarar Dirençleri zehir
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Cücece, Karanlıkaltıca
Zorluk 1 (200 DP)

Ercegel Direnci. Ercegelin zehirlere, büyülere, yanılsamalara; tılsımlanmaya ve felç olmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde direnci vardır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Ercegel, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Büyült (Kısa veya Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir). Ercegel, 1 dakika boyunca, giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber büyülü olarak boyutunu büyültebilir. Büyümüş durumdayken ercegelin boyutu Büyük'tür, Güç temelli silah saldırılarının verdiği zarar zarları ikiye katlanır (saldırılara dahildir) ve Güç kontrolleri ile Güç kurtulma kontrollerini avantajla yapar. Ercegelin büyümek için yeteri kadar alanı yoksa içinde bulunduğu alanın izin verdiği ölçüde büyür.

Savaş Kazması. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar veya büyümüş durumdayken 11 (2z8 + 2) delici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar veya büyümüş durumdayken 9 (2z6 + 2) delici zarar.

Görünmezlik (Kısa veya Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir). Ercegel saldırana, büyü yapana veya Büyü özelliğini kullanana veya konsanstrayonu bozuluncaya değin (bir buyüye konsantre oluyormuşçasına), en fazla 1 saat boyunca büyülü olarak görünmez olur. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman da onunla beraber görünmez olur.

Unsursallar

Unsursallar evreni oluşturan dört element yani unsurun vücut bulmuş halidir: Hava, ateş, toprak ve su. Kendi âlemlerinde canlanmış enerjiden biraz fazlası olsalar da unsursallar büyü yapıcılar ve güçlü varlıklar tarafından çağrılabilirler; biçim alıp çeşitli görevleri yerine getirmeleri istenebilir.

Yaşayan Elementler. Kendi âlemindeyken bir unsursal bedensiz bir yaşam gücünden başka bir şey değildir. Sığ zekâsı ancak büyünün gücüyle odaklandığında fiziksel bir biçim halinde kendini gösterir. Unsursal gücün vahşi bir ruhu olan bu yaratığın kendi âlemindeki elementler içinde hareket etmekten başka bir isteği yoktur. Asıl Âlem'in hayvangilleri gibi bu unsursal ruhların da ne bir topluluğu ne de bir kültürü vardır. Bunun yanında neredeyse kendi varlıklarının farkında bile değillerdir.

Büyüyle Çağrılanlar. Belirli büyüler ve büyülü nesneler, İç Âlemler'den Asıl Âlem'e bir unsursal çağırabilir. Unsursallar içgüdüsel olarak çağrılmaktan ve hizmete alınmaktan hiç hoşlanmazlar. Bir unsursal çağırmış olan bir yaratık onu kontrol etmek için onun üzerinde iradesini zorla hâkim kılmalıdır.

Bağlı ve Şekilli. Güçlü büyü bir unsursal ruhu belirli bir kullanımı ve işlevi olan maddesel bir şablona sokabilir. Görünmez avcılar belirli bir biçime sokulmuş hava unsursallarıdırlar. Aynı şekilde su unsursalları da su garibi şekline sokulabilirler.

Bir unsursalı bağlayan büyünün ve maddelerin gücü, unsursalın bağlı olduğu biçimde ne kadar iyi işleyeceğini belirler. Golemler, fiziksel biçimlere bağlanmış unsursal ruhlardır. Ama et ve kil gibi zayıf maddeler bir unsursalı yeterli güçle bağlayamaz. Taş ve demir gibi dayanıklı maddelerin de daha güçlü büyüye ihtiyacı vardır. Böyle bağlanan unsursallar daha güvenli olurlar.

Unsursal Doğa. Bir unsursalın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Hava Unsursalı

Bir hava unsursalı yüze benzeyen bir görüntüye ve sürekli akan bir havaya benzeyen, dönen bir buluttur. Zeminde yarış yaparcasına hızla uçmayı, bu şekilde uçarken tozu ve enkazı kaldırmayı sevse de yukarıdan saldırmak için göğe yükselebilir.

Bir hava unsursalı, fırlattığı düşmanlarına başka nesnelerle de vurduğu bir kasırgaya dönüşebilir.

Toprak Unsursalı

Bir toprak unsursalı yürüyen bir tepe gibi ağır ağır ilerler, tokmağa benzeyen çıkıntılı taşlardan kolları da o yürüdükçe yanlarında sallanır. Başı ve bedeni topraktan ve taştandır. Genellikle metal parçalarıyla, değerli taşlarla ve parlak minerallerle süslüdür.

Toprak unsursalları sanki suymuş gibi kayanın ve toprağın içinden geçerler. Toprak üzerinde veya altında yaşayan yaratıkların toprak unsursallarından korkması gayet yerindedir çünkü bir toprak unsursalı çevresinde ve katı bir yüzey üzerinde duran bir düşmanın yerini tam olarak belirleyebilir.

Ateş Unsursalı

Bu vahşi, hareketli ateş dışarıdan bakıldığında belli belirsiz bir insanımsı hatlarına sahiptir. Bu unsursal kaprisli ve değişken yok edişin gücüdür. Nereye giderse gitsin geçtiği yerleri alevler içinde bırakır; ardında külden, dumandan ve közden oluşan bir dünya kalır. Su onun bu yok edici ilerleyişini durdurabilir, bu unsursalın küçülmesini sağlayabilir, onun acı ve öfke içinde tıslamasına ve tütmesine neden olabilir.

Su Unsursalı

Bir su unsursalı yerde ilerleyen bir su dalgasıdır; bir su kitlesi içinde hareket ederken neredeyse görünmez hale gelir. Kendine karşı duran yaratıkların etrafını sarar, alevi boğduğu kadar kolay bir şekilde onların ağızlarını ve akciğerlerini suyla doldurur.

Hava Unsursali

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15
Can Puanı 90 (12z10 + 24)
Hızı 0 m., uçma 36 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Zarar Dirençleri yıldırım, gümbürtü; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Vınal
Zorluk 5 (1.800 DP)

Hava Biçimi. Unsursal düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. En az 2 santimetre genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Unsursal iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) sersemletici zarar.

Fırtına (Yenilenir 4-6). Unsursalın alanında bulunan her yaratık GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir hedef 15 (3z8 + 2) sersemletici zarar alır ve rastgele bir yönde, unsursaldan 8 metre uzağa uçar ve yere düşer. Durumu yere düşmüştur. Eğer fırlatılan bir hedef duvar veya zemin gibi bir nesneye çarparsa fırlatıldığı her 4 metre için 3 (1z6) sersemletici zarar alır. Eğer hedef başka bir yaratığa fırlatıldıysa o yaratık başarılı bir GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aynı zararı alıp yere düşmelidir.

Eğer kurtulma kontrolü başarılı olursa hedef, verilen sersemletici zararın yarısını alır ama ne fırlatılır ne de yere düşer

Toprak Unsursali

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 126 (12z10 + 60)
Hızı 12 m., kazma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Zarar Hassasiyetleri gümbürtü
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yerel
Zorluk 5 (1.800 DP)

Yeryolu. Unsursal büyüsüz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiği maddeyi etkilemez.

Kuşatma Canavarı. Unsursal nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Unsursal iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) sersemletici zarar.

Ateş Unsursalı

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 102 (12z10 + 36)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yanal
Zorluk 5 (1.800 DP)

Ateş Biçimi. Unsursal, en az 2 santimetre genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir. Unsursala dokunan veya ondan en fazla 2 metre uzaklıktayken bir yakın dövüş silahıyla ona saldıran bir yaratık 5 (1z10) ateş zararı alır. Buna ek olarak unsursal düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. Unsursal kendinin veya herhangi birinin sırasında, ilk kez bir yaratığın alanına girdiğinde o yaratık 5 (1z10) ateş zararı alır ve yanmaya başlar. Birisi eylemini kullanarak onu söndürünceye değin bu yaratık her sırasının başında 5 (1z10) ateş zararı alır.

Aydınlatma. Unsursal 12 metre yarıçapa sahip alanı parlak ışıkla ve onun ötesindeki 12 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır.

Su Hassasiyeti. Suyun içinde hareket ettiği her 2 metre için veya üzerine dökülen her 4 litre su için unsursal 1 soğuk zararı alır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Unsursal iki dokunuş saldırısı yapar.

Dokunuş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratık veya yanabilir bir nesneyse tutuşur. Bir yaratık ateşi söndürmek için eylemini kullanıncaya kadar hedef her sırasının başında 5 (1z10) ateş zararı alır.

Su Unsursalı

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 114 (12z10 + 48)
Hızı 12 m., yüzme 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Zarar Dirençleri asit; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 10
Diller Sunal
Zorluk 5 (1.800 DP)

Su Biçimi. Unsursal düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. En az 2 santimetre genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir.

Dondur. Eğer unsursal soğuk zararı alırsa kısmen donar; hızı, bir sonraki sırasının sonuna değin 8 metre azalır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Unsursal iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

Suyla Boğ (Yenilenir 4-6). Unsursalın alanındaki her yaratık GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar alır. Eğer bu yaratık Büyük veya daha küçük boyutluysa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye kadar hedef kısıtlanmıştır ve suyu soluyamıyorsa nefes alamaz. Eğer yapılan kurtulma kontrolü başarılıysa hedef unsursalın alanından dışarı itilir.

Unsursal aynı anda ya bir Büyük yaratığı ya da iki tane Orta veya daha küçük boyutlu yaratığı yakalayabilir. Unsursalın her sırasının başında yakalanmış olan her bir hedef 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar alır. Unsursaldan en fazla 2 metre uzaklıkta olan bir yaratık eylemini kullanıp GS 14 Güç kontrolü yaparak başarılı olursa onun yakaladığı bir yaratığı veya nesneyi çekerek kurtarabilir

Elfler: Kara Elfler

On binlerce yıl önce elfler bölündüler: İyilikseverler, bencil ve zalim olanlarla savaştılar. Elf ırkı arasındaki bu savaş, iyi elflerin kötücül ırkdaşlarını yer altının derinliklerine atmasıyla sona erdi. Burada, ışıksız mağaralar ve karışık labirentlerden oluşan sonsuz tünellerde, kara elfler bir sığınak buldular. Ayrıca onları terk etmeyen tek elf ilahını da keşfettiler. Kara elfler onun liderliğinde, yer altında bir imparatorluk inşa ettiler.

Lolth'un Çocukları. Kara elfler Dipsiz Çukurlar'da ikamet eden bir ilah olan Lolth'a inanırlar. Kara elfler Örümcek Kraliçe veya Örümceklerin Zebani Kraliçesi olarak da bilinen bu ilah etrafında yeraltındaki medenıyetlerını inşa etmişlerdir. O ister, kara elfler yapar.

Elflerin en aşağılığı olan kara elfler nadiren yüzeyde görünür. Onları yüzeyden süren elfleri yok etmek için planlar yapsalar da artık kendilerini kovulmuş sürgündekiler olarak görmezler. Karanlığın yöneticileri olmuşlardır ve eğer Lolth onlara yükselmeyi ve yüzeyde yaşayan ırkdaşlarını yok etmeyi emrederse bunu yapacaklardır.

Karanlığın Yaratıkları. Kara elfler yer altında o kadar uzun süredir yaşamaktadır ki etraflarına uyum sağlayacak şekilde evrim geçirmiş ve karanlıkta görür hale gelmişlerdir. Bununla beraber gün ışığına dayanamazlar. Kara elfler Karanlıkaltı'ndaki köle sayısı azaldığında insanımsıları yakalamaları, işkence ve itaat için yer altına getirmeleri için yüzeye, gecenin karanlığında yağma grupları gönderirler. Arada bir gerçekleşen bu talan faaliyetleri hariç olmak üzere kara elfler yer altındaki diyarlarında memnundurlar; kendilerini güvende ve kontrolde hissederler.

Karanlıkaltı Şehirleri. Kara elfler yiyeceğin ve içeceğin bol olduğu devasa mağaralarda büyüleyici şehirler inşa etmişlerdir. Taşa şekil verme yetenekleri cücelerinkine rakiptir ama yapıları elf estetiğini gösterir özelliktedir. Kara elf yerleşimleri narin görünse de yapısal olarak güçlü ve dikkate değer şekilde güvenlidir. Kara elfler devasa sarkıtların ve dikitlerin içini oymayı, böylece yerden yukarıya yükselen veya tavandan yere uzanan yerleşimler yapmayı severler.

Bir kara elf şehri yüksek duvarlarla çevrili, düzensiz bir metropoldür. Kara elf olmayan ziyaretçiler, duvarların dışında ve dikkatli gözlerin altında amaçlarını açıkça beyan etmelidir. Kara elfler şehirlerini işgalcilere karşı korumak için dev örümcekler yetiştirir ve büyütürler.

Ayrıt: Kara Elf Büyülü Zırh Ve Silahları

Kara elfler genellikle büyülü zırhlar ve silahlar kullanırlar. Ama bu eşyalar gün ışığına 1 saat veya daha fazla maruz kalırsa, buyulerını yıtırırler

Bır **kara elf** +1 *orme zırh* gıyer ve +1 *kısa kılıç* kullanırsa ZS'si 19 olur ve kısa kılıçla yaptığı saldırı kontrollerıne ve verdığı zarara +1 bonus ekler

Bır **seçkin kara elf savaşçısı** +2 *çivili derı* gıyer ve +2 *kısa kılıç* kullanırsa ZS'si 20 olur ve kısa kılıçla yaptığı saldırı kontrollerıne ve verdiğı zarara +2 bonus ekler

Bır **Lolth'un kara elf rahibesi** +3 *pullu zırh* gıyerse ZS'sı 19 olur

Bu şehirleri çok güzel örümcek ağlarıyla süsler, aksi halde duvarların üzerinden uçarak geçecek düşmanlarını yakalamak için bunları kullanırlar.

Kara Elf Büyüsü. Kara elfler yer altında yaşamaya uyum sağlarken büyüleri de aynı kaderi paylaşmıştır. Kayadan şehirler oymak, tehlikeli yeni büyülü nesneler yaratmak ve Dipsiz Çukurlar'dan zebaniler çağırmak için bu büyü gücünü kullanırlar. Kara elf büyü yapıcılar inanılmaz kibirlidir ve büyülerini en iğrenç amaçlara alet etmekte hiç tereddüt etmezler.

Silahlar ve Zırhlar. Kara elf silah yapıcılar, siyah ve olağanüstü sert bir maden olan adamantinden silahlar yaparlar. Kara elf ustalar, silahları ve zırhları ağa benzer süslemeler ve örümcek motifleriyle işlerler; büyü yapıcıları bazen etkinliklerini arttırmak için eşyaları büyüyle doldurur. Bununla beraber bu büyü gün ışığına maruz kaldığında etkisini yitirir. Bundan dolayı kara elflerin büyülü silahları ve zırhları, yüzeye çıktığında sahip olduğu bonusları ve büyülü özellikleri nadiren koruyabilir.

Acımasız Siyaset. Kara elf siyaseti acımasız ve entrikalarla doludur. Kara elfler beraber hareket ettiğinde bu genellikle ortak bir düşmanı yok etmek ve kendi yaşamlarını korumak içindir ve bu türden ittifaklar kısa ömürlüdür ve tehlikelerle doludur.

Kara elf toplumu soylu hanelere bölünmüştür. Bunların her biri kendi hanesinin, diğer hanelere kıyasla daha itibarlı ve güçlü olmasını isteyen bir kadın tarafından idare edilir. Hanenin diğer üst düzey üyelerini akrabalar oluştururken orta seviyeyi de büyük haneye bağlılık yemini eden daha zayıf aileler teşkil eder. Bir hanenin sosyal tabakasının en altında tehlikeli bir hayat süren soylu kanı taşımayanlar ve kara elf olmayan mahkûmlar vardır.

Anasal Yönetim. Lolth, sadık rahibeleri aracılığıyla kara elf toplumunun kurallarını belirler, emirlerinin ve planlarının hayata geçirilmesini sağlar. Lolth, Asıl Âlem'de ortaya çıkmaya ve kendine itaatsizlik edenleri cezalandırmaya meyilli olduğu için kara elfler onun söylediklerini dinlemeyi ve rahibelerinin emirlerine uymayı öğrenmişlerdir.

Kara elf toplumunda erkekler, kadınların altındadır, yani onlara itaat ederler. Erkek bir kara elf, Karanlıkaltı'ndaki bir devriyeye veya yüzeye yapılacak bir akına kumanda edebilir ama bir kadın kara elfe rapor verir -ya hanenin anasına ya da onun dikkatlice seçilmiş kadın astlarından birine. Erkek kara elfler, kara elf toplumundakı neredeyse tüm görevleri yerine getirebilir durumda olsalar da ne rahip olabilir ne de bir haneyi yönetebilirler.

Zehir Zevki. Örümcek zehrinden ve Karanlıkaltı'nın bitkilerinden damıtılan zehir, kara elf toplumunda bolca bulunur ve hem kültürlerinde hem de siyasetlerinde önemli bir rol oynar. Kara elf büyücüler düşmanları bilinçsiz hale getiren, yapışkan bir zehir üretirler. Kara elf savaşçılar kılıçlarını ve oklarını bu zehirle kaplar, savaşın ardından yapılacak sorgulamayı ve işkenceyi iple çekerler.

Seçkin Kara Elf Savaşçısı

Seçkin kara elf savaşçılar, özellikle cücelere, yercülere ve elflere (buna diğer kara elfler de dâhildir) karşı olmak üzere hanelerini ve üstlerini tüm düşmanlara karşı savunurlar. Gecenin karanlığında yüzeydeki yerleşimleri yağmalar, şafaktan önce esirler ve ganimetle beraber Karanlıkaltı'na geri dönerler.

Seçkin savaşçılar erkek veya kadın olabilir.

Kara Elf Büyü Yapıcı

Savaşçı olarak eğitim görmelerini sağlayacak güçten ve yetkinlikten yoksun olan ama para yönünden sıkıntısı olmayan kara elf erkeklerin, kendilerini büyü çalışmalarına vermekten başka yapacakları bir şey yoktur. Bu onlar için ölüm kalım meselesidir. Arkışlı sanatlara doğal bir yatkınlığı olan kadın kara elfler de büyü yapıcı olabilirler ama buna pek rastlanmaz.

Lolth'un Kara Elf Rahibesi

Soylu bir haneyle kan bağına sahip olan kadın kara elfler doğumdan itibaren Lolth'un rahibesi olmaları için eğitim görürler. Örümcek Kraliçe erkek kara elflerin böyle bir makama yükselmesine izin vermez.

Bu rahibeler Örümcek Kraliçe'nin isteklerini hayata geçirirler ve sonuç olarak kara elf toplumu üzerinde inanılmaz bir güç ve etkiye sahiptirler. Kara elf hanelerini yöneten analar Lolth'un rahibelerinin en güçlüleridir. Ama hanelerine ve Örümcek Kraliçe'ye olan sadakatlerini sürekli dengede tutmak zorundadırlar.

"BU KADAR AHLAKSIZLIK... BU KADAR ZALİMLİK... KARA ELFLER TÜM ELF IRKININ YÜZ KARASINDAN, ONLARI HASTA EDEN GÜÇLÜ BİR ZEHİRDEN BAŞKA BİR ŞEY DEĞİLDİR."

—NELAR GÜZKUYUSU, CORELLON LARETHIAN'IN ELF RUHANİSİ

Kara Elf

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 1/4 (50 DP)

Peri Soyu. Kara elfin tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

Doğal Büyüyapımı. Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dans eden ışıklar*
1/gün: *karanlık, peri ateşi*

Gün Işığı Hassasiyeti. Kara elf, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

El Arbaleti. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmelidir. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca ve zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.

Seçkin Kara Elf Savaşçısı

Orta insanımsı (kara elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (çivili deri zırh, kalkan)
Can Puanı 71 (11z8 + 22)
Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +5, Bil +4
Beceriler Algı +4, Gizlilik +10
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 5 (1.800 DP)

Peri Soyu. Kara elfin tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

Doğal Büyüyapımı. Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dans eden ışıklar*
1/gün: *karanlık, peri ateşi, yüksel* (sadece kendine)

Gün Işığı Hassasiyeti. Kara elf, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kara elf iki kısa kılıç saldırısı yapar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet.* 7 (1z6 + 4) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

El Arbaleti. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmelidir. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca ve zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.

Tepkiler

Savuşturma. Kara elf, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Ölüm savaşçısının bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Kara Elf Büyü Yapıcısı

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (*büyücü zırhı* ile 15)
Can Puanı 45 (10z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Beceriler Arkış +6, Aldatma +5, Algı +4, Gizlilik +5
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 7 (2.900 DP)

Peri Soyu. Kara elfin tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

Doğal Büyüyapımı. Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dans eden ışıklar*
1/gün: *karanlık, peri ateşi, yüksel* (sadece kendine)

Büyüyapmak. Kara elf 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'sı 14, büyülü saldırılara +6). Kara elf şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Buyümsüler (istediği an): *ayaz ışını, büyücü eli, küçük illüzyon, zehirli serpinti*
1. Seviye (4 hazne): *büyücü zırhı, büyülü ok, cadı yıldırımı, kalkan*
2. Seviye (3 hazne). *kendini değiştir, sisli adım, örümcek ağı*
3. Seviye (3 hazne): *şimşek, uçma*
4. Seviye (3 hazne): *büyuk görünmezlık, Evard'ın kara dokunaçları*
5. Seviye (2 hazne): *öldüren bulut*

Gün Işığı Hassasiyeti. Kara elf, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Sopa. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z6 - 1) sersemletici zarar veya iki elle kullanıldıysa 3 (1z8 - 1) sersemletici zarar ve 3 (1z6) zehir zararı.

Zebani Çağır (1/Gün). Kara elf buyülü olarak bir dönek çağırır veya yüzde 50 başarı şansıyla bir gölge zebanısi çağırmayı dener. Çağırılan zebani, çağırıcıdan en fazla 24 metre uzaklıktaki boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcının müttefiki durumundadır. Çağırılan zebani başka zebaniler çağıramaz. 10 dakika boyunca veya çağırıcısı ölene kadar veya çağırıcısı bir eylem olarak onu gönderinceye kadar varlığını korur.

Lolth'un Kara Elf Rahibesi

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh)
Can Puanı 71 (13z8 + 13)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +6, Kar +7
Beceriler Sezgı +6, Algı +6, Din +4, Gizlilik +5
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Elfçe, Karanlıkaltıca
Zorluk 8 (3.900 DP)

Peri Soyu. Kara elfin tılsımlanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

Doğal Büyüyapımı. Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyu kurtulma GS'si 15). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ıhtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dans eden ışıklar*
1/gün: *karanlık, peri ateşi, yüksel* (sadece kendine)

Büyüyapmak. Kara elf 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bılgelık'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyülü saldırılara +6). Kara elf şu ruhanı büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (ıstediği an): *abrav, direnç, kılavuz, öleni koru, zehirli serpinti*
1. Seviye (4 hazne): *dost hayvan, yaraları iyileştir, zehir ışını, zehir ve hastalık tanısı*
2. Seviye (3 hazne)· *küçük onama, örümcek ağı, zehirden korunma*
3. Seviye (3 hazne): *büyüyü dağıt, hayvan çağır* (2 tane dev örümcek)
4. Seviye (3 hazne): *fal, hareket özgürlüğü*
5. Seviye (2 hazne): *böcek istılası, toplu yaraları iyileştirme*

Gün Işığı Hassasiyeti. Kara elf, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kara elf iki kamçı saldırısı yapar.

Kamçı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar ve 17 (5z6) zehir zararı.

Zebani Çağır (1/Gün). Kara elf büyülu olarak yüzde 30 başarı şansıyla bır cazı çağırmayı dener. Eğer deneme başarısız olursa kara elf 5 (1z10) zihinsel zarar alır. Aksı halde çağırılan zebani, çağırıcıdan en fazla 24 metre uzaklıktaki boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcının muttefikı durumundadır. Çağırılan zebanı başka zebanıler çağıramaz. 10 dakika boyunca veya çağırıcısı ölene kadar veya çağırıcısı bır eylem olarak onu gönderinceye kadar varlığını korur.

Gal Etseg

Gal etsegler Yukarı Âlemler'deki ilahların göksel çocuklarıdır. Evrensel olarak güzel, endamlı ve öz güvenlidirler.

Duygularını Gösteren. Bir gal etseg, bir ilah gibi sakinlik veya öfke nöbetlerine kapılabilir. Hissettiği duygular çevresini etkiler. Bir gal etseg mutsuzken yağmur bulutları tuzlu su döker, etrafındaki çayırlarda bulunan kır çiçekleri kuruyup dökülür, ölü balıklar göl veya ırmak kıyılarına vurur veya yakınlarında bulunan ormanlardaki ağaçlar yapraklarını dökerler. Bir gal etesg sevinçliyken gün ışığı onu her yerde takip eder, küçük hayvanlar adımlarını takip eder ve kuşlar sevinçli şarkılarıyla gökleri doldururlar.

Kötü Gal Etsegler. Az sayıdaki gal etseg Aşağı Âlemler'e gitmeyi göze aldığı ve bundan dolayı yozlaştığı için veya kötü ilahlar tarafından lanetlendikleri için artık kötü olmuşlardır. Kötü bir gal etseg genellikle Asıl Âlem'e gider çünkü burada yenilmez bir tiran olarak ölümlülerden oluşan bir krallığı yönetebilir.

Ölümsüz Manguslar. Gal etsegler yaşlanmazlar ama öldürülebilirler. Çok az sayıdaki gal etseg kendi sonunu gördüğü ve bildiği için savaşlarda korkusuzca savaşır, ölüm vakitleri gelse bile sonlarının geldiğine inanmayı reddederler. Bir gal etseg öldüğünde ruhu kendi âlemine geri döner. Orada annesi veya babası tarafından yaşama geri döndürülür. Tabii ölünün aksini yapmak için iyi bir nedeni yoksa.

Gal Etseg

Kocaman göksel (mangus), kaotik iyi (%75), tarafsız kötü (%25)

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)
Can Puanı 313 (19z12 + 190)
Hızı 20 m., uçma 20 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Kurtulma Kontrolleri Guç +17, Zek +12, Bil +13, Kar +15
Beceriler Sezgi +13, İkna +15
Zarar Bağışıklıkları büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller tüm diller
Zorluk 23 (50.000 DP)

Doğal Büyüyapımı. Gal etsegin doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 23, büyülu saldırılara +15). Şu büyüleri doğal olarak, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyük onama, izsiz geçiş, suda yürüme, sunefesi*
1/gun: *âlem geçişi* (sadece kendine), *ateş fırtınası, deprem, dua, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır*

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer gal etseg bir kurulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Büyü Direnci. Gal etsegın buyulere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Gal etsegin silah saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Balyoz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 61 (6z6 + 10) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da gal etsegın bir sonraki sırasının sonuna değin afallamalıdır.

Yıldırım. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +15, mesafe 240 m., bir hedef. *İsabet:* Asıt, soğuk, ateş, buyu gücü, yıldırım, ışıltı veya gümbürtü zarar türlerinden birinden olmak üzere (gal etseg seçer) 24 (7z6) zarar.

Efsanevi Eylemler

Gal etseg, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Gal etseg, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Saldır. Gal etseg bir saldırı yapar.
Destekle. Gal etseg kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve kendine duşman olmayan tüm yaratıkları bir sonraki sırasının sonuna kadar destekler. Desteklenen yaratıklar gal etsegin bir sonraki sırasının sonuna kadar tılsımlanamaz veya korkamazlar ve yapacakları yetenek kontrollerinde veya kurtulma kontrollerinde avantaj kazanırlar.
Sarsan Saldırı (2 Eylem Harcar). Gal etseg balyozunu yere vurur ve bir deprem yaratır. Gal etsegden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıklar başarılı bir GS 25 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

ÜRMAKSİ

Ürmaksiler, sürüsüyle ilgilenen bir çoban gibi örümcekleri gözeten, besleyen ve koruyan insanımsı örümceklerdir. İnlerini uzak ormanların derinliklerine kurarlar.

İpeğe benzeyen ağlar bir ürmaksinin karın bölgesinde bulunan bezlerden dışarı çıkar. Kurbanlarını yakalamak, tuzağa düşürmek veya boğmak için bu ağı fırlatabilirler. Ayrıca karmaşık tuzaklar kurmak için bu ağı kullanabilirler ki böyle yapılmış tuzaklar inlerini süsler.

Sessiz Katiller. Gezginler ve kâşifler bir ürmaksinin bölgesine girdiğinde ürmaksi onları takip eder. Bazıları körü körüne onun ağıyla kurduğu tuzaklara yakalanırken diğerleri ağını bir boğma teli gibi kullanan ürmaksi tarafından boğulur veya onun ısırığıyla zehirlenir.

Bozguncular. Vahşi doğada yaşasalar da ürmaksilerin doğayla uyum içinde olmak gibi bir istekleri yoktur. Ürmaksilerin işgal ettiği bir orman kasvetlidir, ağlarla doludur; her yerinde dev örümcekler, dev böcekler ve diğer sinsi avcılar gezer. Böyle ormanların fazla derinlerine girenler kısa süre içinde kendilerini ürmaksi kurbanlarına ait kemiklerin ve eşyaların sallandığı ağlarla kaplı bir labirentte bulurlar.

Perisellerin Düşmanları. Ürmaksiler, perisellerin doğal düşmanlarıdır. Bu iğrenç yaratık erkenekleri ve perileri yakalamak ve midesine indirmek için ağını kullanarak tuzaklar kurar, tokaylıları ele geçirmek için onların ağacını ağla kaplar. Başka zamanlarda çekingen olan perisel yaratıklar, bu kötü yaratıklarla kendileri başa çıkabilecek kadar güçlü olmadıkları için dışarıdan gelenlerden yardım isterler.

AYRIT: BOĞMA AĞI

Bazı urmaksiler ağdan yaptıkları boğma tellerini kullanarak kurbanlarını boğmak isterler. Böyle bir silaha sahip olan bir urmaksı aşağıdaki eylem seçeneğine sahiptir ve pençelerinin yerine bunu kullanır

Ağ Teli. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı* Saldırıya +4, erim 2 m., bir Orta veya Küçük boyutlu yaratık ki urmaksının bunlara karşı yapacağı saldırı kontrolünde avantajı vardır. *İsabet* 4 (1z4 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12) Yakalanma sona erinceye değin hedef nefes alamaz ve ürmaksının ona karşı yapacağı saldırı kontrollerinde avantajı vardır

ÜRMAKSİ

Orta canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 44 (8z8 + 8)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller –
Zorluk 2 (450 DP)

Örümcek Ayağı. Ürmaksi, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Hissi. Ürmaksi bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Ürmaksi, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Ürmaksi iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri de pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar ve 4 (1z8) zehir zararı. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

Ağ (Yenilenir 5-6). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/24 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. *İsabet:* Hedef yaratık ağa yakalandığı için durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık GS 11 Güç kontrolü yapmak ve başarılı olması halinde ağdan kurtulmak için eylemini kullanabilir. Ağ yok edilirse bu etki sona erer. Ağın GS'si 10'dur, 5 can puanı vardır; ateş zararına karşı hassasıyeti ve sersemletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır.

Emegen

Buyuk dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 85 (10z10 + 30)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Beceriler Algı +4
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Devce, Orkça
Zorluk 4 (1.100 DP)

İki Kafa. Emegenin Bilgelik (Algı) kontrollerinde ve kör olmaya, tılsımlanmaya, sağır olmaya, korkmaya, afallamaya ve bilinçsiz olmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Uyanık. Emegenin başlarından biri uykudayken diğeri uyanıktır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Emegen iki saldırı yapar: Biri savaş baltasıyla ve diğeri de dikenli bozdoğanıyla.

Savaş Baltası. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) kesici zarar.

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) delici zarar.

Emegen

Bir emegen, kaba bir orkun kişiliğine sahip iğrenç, iki başlı bir devdir. Eğer elindeyse hiç yıkanmaz ve giydiği iğrenç kokulu post zırhının altındaki kalın derisi genellikle kalın bir toz ve kir tabakasıyla kaplıdır. Uzun ve kılçıklı saçı bakımsız bir küme halinde yüzlerinin etrafını kaplar; nefesi çarpık dişlerle dolu ağızlarından dışarı zehir gibi çıkar.

Çift Kişilik. Bir emegenin ikiz başları tek bir kaba bedende hapsolmuş iki ayrı kişidir. Her bir başın kendine ait zihni, karakteri ve adı vardır; her birinin diğerinden ayrı ve eşsiz tercihleri ve gariplikleri bulunur. Doğumda birbirine bağlanmış bu zihinler nadiren mahremiyet veya yalnızlık bulurlar. Bu yakınlık hoşnutsuzluk doğurur. Bundan dolayı bir emegen sürekli kendisiyle tartışır ve kendisine zorbalık eder; iki kafasından biri sürekli diğerine hakaretler yağdırır.

Başka yaratıklar bir emegenden bahsederken onun sahip olduğu iki adı birleştirerek bu yaratığın bütününü kapsayan tek bir adı kullanırlar. Eğer bir emegenin bir başının adı Edi ve diğer başının adı da Büdü'yse diğer yaratıklar bu emegene Edibüdü derler.

Yalnız Yaşamlar. Bir emegen kendi kendine ne kadar tartışırsa tartışsın başka emegenlere olan tahammülü kendine olan tahammülünden daha azdır. Çünkü iki emegen arasındaki konuşma kısa süre içinde küfürler ve hakaretler eden dört kafanın bağrışması halini alır. Bunun için çoğu emegen yalnız yaşar sadece üremek için başka bir emegenin varlığına tahammül eder.

Bir emegenin ikiz başı her zaman aynı cinsiyettendir ve vücutları da buna uyar. Dişiler, emegenler arasında baskın roldedir ve çiftleşme süreçlerini onlar başlatırlar. Uygun bir in bulduktan sonra dişi bir emegen erkek bir emegeni bulup yakalar ve inine getirir. Erkek emegen de bu dişinin altı ay süren hamileliği boyunca onunla ilgilenir ve besler. Çocuk doğduğunda erkek emegen bu hizmetten azat edilir. Çocuk kendi başına avlanacak kadar büyüdüğünde annesi onu gönderir ve ini de terk eder.

İki Kafa Birden İyidir. İkisinin de çıkarına olan bir şeye odaklandıklarında veya ortak bir tehdide karşı birleştiklerinde bir emegen, kişiliğindeki ayrılıkları bir tarafa bırakıp kendini tek bir görevi yerine getirmeye adayabilir. Bir emegen her elinde birer silah tutarak savaşır ki her kolu o taraftaki kafa kontrol eder. Bir emegen uyuduğunda başlarından birisi uyanık kalır, bu değerli yalnızlığını bozmaya teşebbüs edecek yaratıklar için iki gözünü de açık tutar.

Ork Bağları. Ortak Lisan'ın kadim lehçelerinde "emegen" sözcüğü "iğrenç dev" anlamına gelirdi. Efsaneler, orkların, Demogorgon'a adanmış bir mabede rastladıklarını ve buradaki büyünün onları Zebanilerin çift başlı Efendisi'nin birer taklidi haline getirdiğini anlatırlar. Delirmenin eşiğine gelen, bundan dolayı etrafa saçılan bu yaratıklar ilk emegenlerdir.

Emegenlerin kökeniyle ilgili gerçek ne olursa olsun orklar onlara uzak kuzenleri gözüyle bakarlar ve ork kabileleri sıklıkla onları korumalar, izciler veya baskıncılar olarak kullanır. Bir emegenin ork arkadaşlarına özellikle sadık olduğu söylenemez ama orklar onların kalbini, yemek ve ganimet vaatleriyle kazanırlar.

Peri Ejderhası

Peri ejderhası, kelebek kanatlarına sahip kedi boyutlarında bir ejderhadır. Keskin dişlerle dolu ağzında haylaz bir gülümseme vardır ve duyduğu mutluluğu kuyruğunu hareket ettirerek gösterir. Neşesi ancak saldırıya uğradığında ortadan kaybolur.

Görünmez Şakacılar. Bir peri ejderhasının varlığına dair tek uyarı, tutulmaya çalışılan bir kahkahadır. Ejderha gözden uzak durur, görünmez olarak yaptığı şakalarının kurbanını eğlendirmesini izler. Eğlenmekle işi bittiğinde kendini gösterebilir. Tabii ki bu "kurbanının" şakaya verdiği tepkiye bağlıdır.

Arkadaş Canlısı ve Zeki. Bir peri ejderhasının keskin bir zihni vardır. Ganimet toplamaya ve iyi dostlar edinmeye yatkındır. Hepsinden de önemlisi haylaz bir mizah anlayışına sahiptir. Bir peri ejderhasıyla karşılaşan gezginler, ganimet isteğini tatmin etmek için ona şekerler, tatlılar, unlu mamuller ve incik boncuk verebilir; bunların karşılığında bilgi alabilir veya onun bölgesinden zarar görmeden geçebilirler.

Yaşın Renkleri. Bir peri ejderhasının pulları yaşlandıkça rengini değiştirir, yaşamı boyunca gökkuşağının tüm renklerini gövdesinde taşır. Tüm peri ejderhaların, yaşlandıkça onlara yeni büyüler kazandıran doğa büyü yapma yetenekleri vardır.

Ejderha Rengi	Yaş Aralığı
Kırmızı	5 yıl ya da daha az
Turuncu	6–10 yıl
Sarı	11–20 yıl
Yeşil	21–30 yıl
Mavi	31–40 yıl
Çivit	41–50 yıl
Mor	51 yıl ya da daha fazla

Peri Ejderhası

Minik ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 15
Can Puanı 14 (4z4 + 4)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (–4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Beceriler Arkış +4, Algı +3, Gizlilik +7
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Ejderce, Perice
Zorluk kırmızı, turuncu veya sarı peri ejderahsı için 1 (200 DP); yeşil, mavi, çivit veya mor peri ejderhası için 2 (450 DP)

Üstün Görünmezlik. Ejderha bonus eylemini kullanarak konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erinceye değin büyülü olarak görünmez olur. Ejderhanın giydiği veya taşıdığı tüm ekipman da onunla birlikte görünmez olur.

Sınırlı telepati. Ejderha telepatisini kullanarak kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan başka bir peri ejderha ile büyülü olarak iletişim kurabilir.

Büyü Direnci. Ejderhanın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Ejderhanın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Ejderha, doğal olarak birkaç büyüyü, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir. Ejderha yaşlandıkça ve rengi değiştikçe aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi yeni büyüler öğrenir.

Kırmızı, 1/gün: *büyücü eli, dans eden ışıklar, küçük illüzyon*
Turuncu, 1/gün: *rengârenk*
Sarı, 1/gün: *ayna imge*
Yeşil, 1/gün: *öneri*
Mavi, 1/gün: *büyük imge*
Çivit, 1/gün: *hayali arazi*
Mor, 1/gün: *başkalaşım*

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 5 m., bir yaratık. *İsabet:* 1 delici zarar.

Mutluluk Nefesi (Yenilenir 5-6). Ejderha kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığa doğru mutluluk verici bir nefes üfler. Hedef başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 1 dakika boyunca tepkilerini kullanamaz ve her sırasının başında, o sırasını nasıl geçireceğini belirlemek için bir z6 atmalı ve gelen sonuca göre şunlardan birini yapmalıdır:

1-4 Hedef ne eylem ne de bonus eylemini kullanabilir. Tüm hareketini rastgele belirlenecek bir yönde ilerlemek için kullanır.

5-6 Hedef hareket edemez ve yapabileceği tek şey bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak, başarılı olursa etkiyi sonlandırmaktır.

ALEVKAFA

Bölgesinde devriye gezen bedensiz bir kurukafayı cayır cayır yanan yeşil bir alev ve çılgın kahkahaların sesi izliyor. Hortlak alevkafa, bölgesine izinsiz girenleri keşfettiğinde onları gözlerinden çıkan ateşli ışınlarla ve hafızasının karanlık köşelerinden bulup çıkardığı büyülerle yok ediyor.

Kara büyü yapıcılar, ölü sihirbazların kalıntılarından alevkafalar yapmayı severler. Ayin tamamlandığında, dehşetli dönüşümü tamamlamak için kurukafadan yeşil alevler çıkmaya başlar.

Geriye Kalanlar. Bir alevkafa, geçmişi hayatını muğlak bir biçimde hatırlar. Eski sesiyle konuşabilse ve eskiye dair anıları hatırlayabilse de bunların hepsi eskiden olduğu kişinin yankılarından başka bir şey değildir. Bununla beraber hortlak dönüşümü, hayattayken yaptığı büyüye tam erişim kazandırır, maddesel ve bedensel bileşenlerine ihtiyaç duymaksızın büyüler yapmasını sağlar.

Daima Bağlı. Zeki ve tetikte olan alevkafa gizli bir ganimet yığınını, saklı bir salonu veya belirli bir kişiyi koruyarak efendisine hizmet eder. Bir alevkafa yaratıldığı anda aldığı emirlere uyar ve bu emirleri olduğu gibi kabul eder. Bir alevkafanın efendisi, istediği gibi takip edilsin diye bu yaratığa verdiği emirleri dikkatlice oluşturmalıdır.

Alev Yığını. Bir alevkafayı kaplaya ateş daimi surette yanar, yaratığın kontrol edebileceği bir parlak ışık yayar. Alevkafa, gözlerinden ateş ışınları olarak fırlatabileceğin bu alevleri bir silah olarak kullanabilir.

Ürkünç Canlanma. Bir alevkafanın parçalanmış kalıntılarına kutsal su serpilmezse ya da bu kalıntılara *büyüyü dağıt* veya *laneti kaldır* büyülerinden biri yapılmazsa alevkafa yeniden oluşur. Yaratılma amacı artık yerine getirilemeyecek durumdaysa yeniden oluşan alevkafa artık kimseye bağlı değildir ve bağımsızlık kazanır.

Hortlak Doğası. Bir alevkafanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

ALEVKAFA

Minik hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 40 (9z4 + 18)
Hızı 0 m., uçma 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Arkış +5, Algı +2
Zarar Dirençleri yıldırım, çürütücü, delici
Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, zehirlenme yere düşme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan
Zorluk 4 (1.100 DP)

Aydınlatma. Alevkafa ya 6 metre yarıçapındaki alanı alacakaranlıkla aydınlatır ya da 6 metre yarıçapındaki alanı parlak ışıkla, bunun dışındaki 6 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Bir eylem olarak bu seçenekleri değiştirebilir.

Büyü Direnci. Alevkafanın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Alevkafa yok edilirse ve kalıntıları üzerine kutsal su serpilmezse ya da kalıntıları üzerine *büyüyu dağıt* veya *laneti kaldır* büyülerinden biri yapılmazsa 1 saat içinde tüm can puanlarını geri kazanır.

Büyüyapımı. Alevkafa 5. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyülü saldırılarına +5). Büyülerini yapmak için bedensel veya maddesel bileşenlere ihtiyacı yoktur. Alevkafa şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsü (istediği an): *büyücü eli*
1. seviye (3 hazne): *büyülü ok, kalkan*
2. seviye (2 hazne): *bulanık, yakantop*
3. seviye (1 hazne): *ateş topu*

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Alevkafa Ateş Işını'nı iki defa kullanır.

Ateş Işını. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı.

Fump

Gizemli fumplar Karanlıkaltı'nda gezinir, onlara adını veren hava itki yeteneklerini kullanarak havada süzülerek dolaşırlar. Bir fump, duygu durumunu yansıtan renklerle hafifçe parıldar. Yumuşak bir pembe fumpun eğlendiğini, koyu mavi üzüldüğünü, yeşil meraklandığını ve kırmızı da öfkelendiğini gösterir.

Zeki ve Bilge. Fumplar telepatik olarak iletişim kurarlar. Denizanasına benzeseler de çok zeki ve bilge olan bilinçli yaratıklardır; dine, felsefeye, matematiğe ve sayılamayacak kadar çok başka alana yönelik derin bilgileri vardır.

Fumplar, yakınlarındaki yaratıkların duygusal durumlarına karşı çok hassastırlar. Eğer bir yaratığın düşünceleri iyiliğe yönelikse fump o yaratığı arayıp, bulur. Kötü düşüncelere sahip bir yaratıktansa kaçarak uzaklaşır.

Zihnonik Sifonlar. Fumplar, zihnonik yaratıklardan zihinsel enerji sifonlayarak yani çekerek beslenirler ve zihin yüzücü, aravut, githbala ve githurlav topluluklarının yakınlarında bulunabilirler. Edilgen parazitler olarak yaşayan fumplar sadece ihtiyaç duydukları kadar zihinsel enerjiyi sifonlarlar ve çoğu yaratık böyle bir beslenmeden dolayı ne rahatsız olur ne de bir kayıp hisseder.

Zihnonik enerjinin tüketilmesi, fumpun bu enerjiyi aldığı yaratığın düşüncelerini ve duygularını ortaya çıkarır. Bu yaratıkların çoğu kötü olduğu için fumplar da çoğunlukla onların saf doğalarını hastalandıran düşüncelere, duygulara ve açlıklara maruz kalırlar. İyi kalpli maceracılarla karşılaştıklarında hevesle öğrendikleri kötü sırları paylaşırlar ki bünyelerindeki kötü enerji kaynaklarından kurtulabilsinler. Bu, onların yeni beslenme kaynakları bulmalarına neden olsa bile yine de yaparlar.

Fump Toplumu. Fumplar inzivastan denilen teşkilatlı gruplar halinde yaşarlar. Bir inzivastandaki her bir fumpun yeri ve görevi bellidir. Tüm fumplar kendilerine özgü bir yolla katkıda bulundukları için bu uyumlu grupların bir yöneticiye ihtiyacı yoktur.

"FUMP'A GÜVEN."
—ESRARLI X'IN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 1. KURALI

Fump

Küçük sapınç, adil iyi

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 2 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Arkış +4, Tarih +4, Din +4
Zarar Hassasiyetleri zihinsel
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan'ı anlar ama konuşamaz, telepati 24 m.
Zorluk 1/8 (25 DP)

Gelişmiş Telepati. Fump kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan tüm telepatik iletişimlerin içeriğini algılar ve herhangi bir telepati türüne sahip yaratıklar tarafından baskına uğratılamaz.

Yere Düşmez. Eğer fump yere düşerse (durumu yere düşmüş olursa) bir zar at. Eğer sonuç tek sayıysa fump tepe taklak olarak yere iner ve durumu güçsüzdür Fump, her sırasının sonunda GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapabilir, başarılı olması halinde kendini düzeltip güçsüz olma durumunu sonlandırabilir

Telepatik Kefen. Fumpun, duygularını sezecek veya düşüncelerini okuyacak tüm etkilere karşı bağışıklığı vardır. Ayrıca tüm kehanet büyülerine karşı da bağışıklığı vardır.

Eylemler

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve 2 (1z4) asit zararı. Hedef, her sırasının sonunda GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 2 (1z4) asit zararı almalı, başarılı olması halinde asit zararının verdiği zararı sona erdirmelidir. Hedefe yapılan *küçük onama* büyüsü de asidin verdiği sürekli zararı ortadan kaldırır.

Koku Spreyi (1/Gün). Fumpun çıkış noktası olduğu 6 metrelik konik alan içindeki her bir yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da kötü kokan bir sıvıyla kaplanmalıdır. Bu sıvıyla kaplanan bir yaratık 1z4 saat boyunca etrafına iğrenç bir koku yayar. Bu sıvıyla kaplanan yaratık, koku yayılmaya devam ettiği müddetçe zehirlenmiş durumdadır ve ondan en fazla 2 metre uzaklıkta olan tüm yaratıklar da zehirlenmiş durumdadır. Bir yaratık kısa molasını suyla, alkolle veya sırkeyle banyo yaparak harcarsa kendini bu kokudan arındırmış olur.

F

Kerayna

Kocaman dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 149 (13z12 + 65)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (−1)	14 (+2)	6 (−2)

Beceriler Algı +8, Gizlilik +3
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Devce, Karanlıkaltıca
Zorluk 8 (3.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Kerayna büyük tokmağıyla iki saldırı yapar veya büyük tokmağıyla bir saldırı yapar ve bir defa da Kötü Gözü'nü kullanır.

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3z8 + 6) sersemletici zarar.

Kötü Göz. Kerayna, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir yaratığı büyülü olarak GS 14 Karizma kurtulma kontrolü yapmaya zorlar. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 27 (6z8) zihinsel zarar alır, kurtulma kontrolunde başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Kötü Gözün Laneti (Kısa ve Uzun bir molanın ardından yenilenir). Kerayna Kötu Gözü'nü kullanır ama bu sefer kurtulma kontrolünde başarısız olan yaratık, büyülü şekil bozukluklarıyla (deformasyon) lanetlenmiştir. Bu şekilde vücudunda şekil bozuklukları oluşan yaratığın hızı yarıya inmiştir ve yetenek kontrolleri, kurtulma kontrolleri ve Güç veya Çeviklik temelli saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

Şekil bozukluğuna maruz kalan yaratık ne zaman uzun bir molayı bitirse kurtulma kontrolünü yeniden yapabilir ve başarılı olursa etkiyi sonlandırabilir.

Kerayna

Tüm dev türleri arasında en hilkat garibesi ve kötücül olanı, çarpık bir şekil alan vücutlarının alçak tavırlarına aynalık yaptığı ilahsız keraynalardır. Bazılarının şekilsiz, siğilli başlarının çevresine rastgele dağılmış ne olduğu belirsiz yüzleri vardır. Başkaları, farklı şekil ve boyutta olan uzuvlara sahiptir veya ne zaman şekilsiz burunlarından nefes alsalar korkunç ulumalar çıkarırlar. Bununla beraber bu acınası görünümleri nadiren acı veya üzüntü duygularıyla karşılanır çünkü kalplerine ve zihinlerine hükmeden kötülük nedeniyle bu lanete uğramalarının nedeni yine kendileridir.

Perisel Lanet. Elfler, keraynaların ırklar arasında en yakışıklı ve güzel olduğu günleri hatırlamaktadır; çok zeki zihinlere ve rakipsiz bir büyü yeteneğine sahip oldukları zamanları. Bununla beraber bu fiziksel mükemmellik kalplerine kadar inmemiş, büyü ve güç için duydukları arzu onları yiyip bitirmiştir.

Keraynalar Perikırı'nı fethetmeyi ve oranın sakinlerini köle yapıp, bu yaratıkların sahip olduğu büyü gücünü ellerine geçirmeyi istediler. Tüm periseller birleşip kendi diyarlarını savundular ve keraynalar kendilerini korkunç bir lanete uğramış buldular.

Kalplerinde kötülü vücutlarına yayılır ve fiziksel bir görünüm alırken bu devler birer birer düştüler. Zarafetlerini ve büyü güçlerini kaybeden bu korkunç mahlûkatlar günışığından kaçtılar, nefretlerini besleyip büyütmek için dünyanın derinliklerine indiler. Kaderlerine lanet ederek onların bu hale gelmesine neden olan perisellere karşı intikam planları kurmaya başladılar.

Karanlıkaltı'nın Devleri. Keraynalar, Karanlıkaltı'nın hem ürkünç hem de güzel mağaralarında yaşar, nadiren yüzeye çıkarlar. İnlerinde suya, balığa ve mantar ormanlarına bolca erişme olanakları vardır. Tabii bunlara, keraynaları tok tutan köle işçiler de dâhil edilmelidir. Bu köleler artık işe yaramayınca öldürülür ve yenilir. Kötülük ve ahlaksızlık kerayna toplumunun temel taşlarıdır ki bu toplumda en güçlü ve en zalim devler hüküm sürer. Keraynalar bölgelerini avladıkları düşmanlarının cesetleriyle işaretler, mağara duvarlarının kanla boyar veya öldürdükleri yaratıkların uzuvları ve vücut parçalarını birbirine bağlayıp dikerek iğrenç kukla/işaretler yaparlar.

Bozuk Beden, Kötü Zihin. Keraynaların vücutlarındaki bozukluklar onların, tıpkı diğer dev akrabaları gibi taş veya kaya fırlatmalarını veya giysi parçalarından başka bir şey giymelerini engeller. Bununla beraber gözlerinin, burunlarının ve kulaklarının mide bulandırıcı konumları keraynalara güçlü bir algılama yeteneği verir ve onların kolayca baskına uğramalarına veya tuzağa düşürülmelerine mani olur.

Keraynaların aç gözlülükleri ve kötülükleri, vücutlarının bozulmasının ve düşüşlerinin merkezinde yatmaktadır ve onlara hala acı vermektedir. Keraynalar işlerine geldiğinde başka yaratıklarla ittifak kurarlar ama doğaları gereği sadakatsizdirler ve bir anda onlara ihanet edebilirler.

Kötü Gözün Laneti. Kerayanlar kötü göz denilen bir güç kullanarak kendi üzerlerindeki laneti başkalarına geçirebilirler – bu, devlerin bir zamanlar sahip oldukları olağanüstü büyü yapma yeteneklerinin son kalıntısıdır. Bir keraynanın kötü gözü tarafından lanete uğrayan bir yaratığın vücudu büyülü olarak şekil bozukluğuna uğrar, bu kötü ırkı yiyip bitiren acıya ve kötülüğe birinci elden tanık olur.

MANTARLAR

Kırık kayalardan ve daimi geceden oluşan gökyüzüyle Karanlıkaltı her türden mantara ev sahipliği yapar. Yeryüzündeki bitkilerin yerini alan mantarlar pek çok yer altı türünün yaşaması için hayati öneme sahiptir; affetmeyen karanlıkta besin kaynağı ve barınak olarak hizmet ederler.

Mantarlar organik maddede ortaya çıkar, bunun ardından bu organizmayı parçalar, tüketir, pislik ve cesetlerle beslenirler. Olgunlaştıkça, yeni mantarlar oluşturmak için en ufak esintide bile hareket eden sporlar saçarlar.

Büyümesi için güneş ışığına veya ısıya ihtiyacı olmayan mantarlar Karanlıkaltı'nın her köşesi ve çatlağında bulunur. Yer altındaki diyara sinmiş büyüyle dönüşüme uğrayan Karanlıkaltı mantarları güçlü savunma mekanizmaları veya taklit etmelerine ve saldırmalarına olanak sağlayan yetenekler geliştirmişlerdir. En büyük örnekleri sayısız yaratığın içinde yaşadığı ve beslendiği yer altında bulunan engin ormanlar yaratmak için etrafa yayılmıştır.

GAZ SPORU

İlk gaz sporlarının, asalak mantarları sapkın büyüyle besleyen bayköçülerin çürümekte olan cesetlerinden çıktığı düşünülmektedir. Çok uzun süreden beri eşsiz bir bitkisel yaratık halini almış olan bir gaz sporu, herhangi bir cesetten hızlıca ve belirli bir amaca hizmet etmek için ortaya çıkar, Karanlıkaltı'nın en korkulan sakinin kötücül görünüşünün taklidini oluşturur.

Göz Zorbasının Biçimi. Gaz sporu küresel, balona benzeyen bir mantardır. Uzaktan bir bayköçüye benzer ama yaklaşıldıkça gerçek doğası daha da anlaşılır hale gelir. Bu canavar tam ortasında kör, merkezi bir "göze" sahiptir ve köksapları üst tarafından çıkarak bir bayköçünün göz saplarına benzeyen uzuvlar oluşturur.

Ölüm Patlaması. Gaz sporu, aynı bir bayköçü gibi havada süzülmesini sağlayan havadan daha hafif gazla dolu olan boş bir kabuktur. Bu kabuğu en zayıf saldırıyla bile delmek yaratığın patlamasına, ölümcül sporlardan oluşan bir bulutun ortaya çıkmasına neden olur. Bu sporları soluyan bir yaratık onlara konakçılık yapmaya başlar ve genellikle bir gün içinde ölür. Bunun ardından onun cesedi yeni gaz sporları oluşturur.

Bayköçü Anıları. Bir bayköçünün cesedinden çıkan gaz sporu bazen ölü konakçısından anılar taşır. Bu gaz sporu patladığında ölümcül sporları bu anılarla etrafa yayılır. Bu sporları soluyan ve hayatta kalan herhangi bir yaratık bayköçünün bir veya birden fazla anısını da alır ve bayköçünün eski inine, yakındaki ilgi çekici yerlere veya ilgi çekici yaratıklara dair işe yarar bilgiler öğrenebilir.

ÇIĞIRTKAN

Bir çığırtkan, kendini rahatsız eden yaratıkları uzaklaştırmak için kulakları delen bir çığlık atan insan boyutundaki bir mantardır. Başka yaratıklar bu mantarı, bir avın yaklaşmakta olduğunu haber versin diye kullanırken Karanlıkaltı'nın daha zeki ırkları da habersiz gezginleri uzak tutsun diye topluluklarının sınırlarında yetiştirirler.

Gaz Sporu
Büyük bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 5
Can Puanı 1 (1z10 - 4)
Hızı 0 m., 4 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (–3)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)	1 (–5)	1 (–5)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma, korkma, felç olma, zehirlenme, yere düşme
Duyular körgörüşü 12 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 5
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ölüm Patlaması. Gaz sporu 0 can puanına düştüğünde patlar. Ondan en fazla 8 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıkların başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 10 (3z6) zehir zararı alması ve hastalanması gerekir. Zehirlenme durumuna karşı bağışıklığı olan yaratıkların bu hastalığa karşı bağışıklıkları vardır.

Sporlar, hastalanan yaratığın sistemini işgal eder, onu 1z12 + yaratığın Bunye puanına eşit saat içerisinde öldürürler. Eğer yaratık iyileştirilirse bu gerçekleşmez. Yaratık bu sürenin yarısında, surenin kalanını zehirlenmiş olarak geçirir Yaratık öldukten sonra 7 gün içinde tam olgunluğa erişecek olan 2z4 tane Minik boyutlu gaz sporu yaratır.

Korkutucu Benzerlik. Gaz sporu bir bayköçüye benzer. Gaz sporunu gören bir yaratık başarılı bir GS 15 Zekâ (Doğa) kontrolüyle onun gerçek doğasını, yani bir bayköçü olmadığını bir gaz sporu olduğunu anlayabilir.

Eylemler

Dokunuş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet.* 1 zehir zararı ve hedef yaratık başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da Ölüm Patlaması özelliğinde anlatılan hastalıkla hastalanmalıdır.

Çığırtkan
Orta bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 5
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 0 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma, korkma
Duyular körgörüşü 12 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 6
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Sahte Görünüm. Çığırtkan hareketsiz olduğu sürece sıradan bir mantardan ayırt edilemez.

Eylemler

Çığlık. Parlak ışık veya bır yaratık çığırtkandan en fazla 12 metre uzaktayken, çığırtkan 120 metre içerisinde duyulabilen bir çığlık atmaya başlar Çığırtkan, rahatsızlığın kaynağı belirtilen mesafeden (12 metre) uzaklaşıncaya ve çığırtkanın sırasından sonraki 1z4 sıra boyunca aralıksız çığlık atmaya devam eder.

Mor Mantar

Bu morumsu mantar, tabanından çıkan köke benzer dokunaçlarını, mağara tabanlarında ilerlemek için kullanır. Bir mor mantarın merkez kütlesinden dışarı çıkan dört sap, avlamaya çalıştığı yaratığa karşı kırbaç gibı saldırır, en ufak temas halinde dokunduğu eti anında çürütmeye başlar. Mor mantar tarafından öldürülen tüm yaratıklar hızla çözünmeye başlar. Bu cesetten yeni bir mor mantar çıkar ve 2z6 gün içinde olgunlaşır.

Mor Mantar
Orta bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 5
Can Puanı 18 (4z8)
Hızı 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma, korkma
Duyular körgörüşü 12 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 6
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Sahte Görünüm. Mor mantar hareketsiz olduğu sürece sıradan bir mantardan ayırt edilemez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Mantar 1z4 Çüruten Dokunuş saldırısı yapar.

Çürüten Dokunuş. *Yakın Dovuş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z8) çürütücü zarar.

GALİB SERD

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 85 (9z8 + 45)
Hızı 6 m. (yuvarlanırken 12 m., yokuş aşağı yuvarlanırken 24 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bıtkinlık, felç olma, zehirlenme, taşlaşma
Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edılgen Algı 11
Diller Yerel
Zorluk 6 (2.300 DP)

Sahte Görünüm. Galib serd hareketsizken normal bir kayadan ayırt edilemez.

Yuvarlanma Hücumu. Eğer galib serd, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada (bu sırasında) o hedefe başarılı bir darbe saldırısı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) sersemletici zarar alır. Hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

EYLEMLER

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) sersemletici zarar.

Kayaları Canlandır (1/Gün). Galib serd kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve görebıldiği kayaları büyülü olarak canlandırır. Canlandırılmış bir kayanın oyun bilgileri ve puanları şunlar harıç olmak üzere galıb serd ile aynıdır: Canlandırılmış kayanın 1 Zekâ puanı ve 1 Karızma puanı vardır; tılsımlanamaz veya korkutulamaz ve bu eylem seçeneğinden [Kayaları Canlandır (1/Gün)] yoksundur. Canlandırılmış bir kaya, galib serd konsantrasyonunu (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) koruduğu sürece 1 dakikadan uzun olmamak şartıyla varlığını sürdürür.

GALİB SERD

Galib serd kolları ve bacakları olarak hareket eden bodur uzantılara sahip kaya gibi bir yaratıktır. Etrafındaki kayaları ve taşları hareket ettirme yeteneğine sahiptir ve bundan dolayı genellikle taşlık arazide bulunur.

Bir büyü yapıcı güçlü bir büyü aracılığıyla bir galib serdi Toprak Âlemi'nden çağırabilir. Bazı galib serdler o âlemin dokunduğu yerlerde doğal olarak da oluşabilir. Galib serdler çoğu unsursala kıyasla daha yüksek bir zekâya sahiptirler. Bu özellikleriyle tehditleri algılamada daha başarılı, bölgelerine giren diğer yaratıklarla iletişim kurmada daha etkilidirler.

Taş Muhafızlar. Bir galib serd yaşlanmaz veya yaşamak için başka maddelere ihtiyaç duymaz. Bu da onu mükemmel bir nöbetçi yapar. Güçlü bir meşhini, bir galib serdi bir taş daireyi veya kutsal bir tepeyi korumakla görevlendirebilir. Başka bir galib serd yer altındaki bir mezarı veya bir sihirbazın kulesini korumak için yaratılmış olabilir. Eğer isterse bir galib serd kendini sıradan bir kayadan farksız hale getirebilir, yıllar boyu hiç hareket etmeden durabilir.

Bir galib serd Asıl Âlem'e sonsuza değin bağlıdır. Bundan dolayı öldüğünde Toprak Âlemi'ne geri dönmez. Onların mükemmel hafızaları vardır ve tehdit olarak görmediği yaratıklarla, kendi çevresine ait bilgileri seve seve paylaşır.

Taş Bağı. Bir galib serd etrafındaki toprak ve zeminle bir olabilir. Bu da ona çevresindeki taşları ve kayaları sanki canlıymış gibi hareket ettirmesine izin verir. Galib serd bu taşları kullanarak davetsiz misafirleri korkutur ve korumakla görevlendirildiği şeyi savunur. Bu misafirlere yaklaşması gerektiğinde uzuvlarını gövdesine bastırır ve inanılmaz bir hızla ileri doğru yuvarlanmaya başlar.

Çörten

Büyük binaların tepelerini süsleyen hareketsiz heykeller, garip, bukumsu taşlara benzeyen bu kötücül, toprak unsursalı yaratıklardan esinlenmiştir. Bir çörten taştan binalar arasında veya harabelerde dolanır, herhangi bir heykel kadar hareketsiz durur ve harekete geçtiği anda yarattığı korkudan dolayı atılan çığlıklardan ve kurbanlarına verdiği acıdan büyük bir zevk alır.

Canlı Taş. Çörtenler taşlı yamaçlara ve dağlara tutunur veya yer altı mağaralarının çıkıntılarına tünerler. Şehirlerdeki binaları çatılarında gezerler, kalelerin ve katedrallerin yüksek taş kemerlerine ve payandalarına dadanırlar ve cansız görünecek kadar hareketsiz durmayı becerirler. Yıllar boyu hareketsiz durma yeteneklerinden dolayı çörtenler ideal bekçilerdir.

Ölümcül Şöhret. Çörtenlerin, zalim olma yönünde bir şöhretleri vardır. Davetsiz misafirleri korkutsun diye çörtenlere benzer şekillerde oyulan süsler pek çok kültürün mimari yapısında bulunmaktadır. Bu heykeller sadece birer süs olsa da gerçek çörtenler, habersiz kurbanlarını tuzağa düşürmek için saklanırlar. Bir çörten uzun süren nöbetinde kendini eğlendirmek için böcekleri ve kuşları yakalayıp onlara işkence etse de uzun bekleyişi bilinçli yaratıklara acı çektirme isteğini daha da körükler

Zalim Hizmetkârlar. Çörtenler kurnaz ve zeki bir efendiden hızlıca ilham alabilirler Efendisinin evini korumak, davetsiz misafirlere işkence yapıp öldürmek gibi basit görevlerin yanında en az çabayla en çok acı ve kargaşa yaratabilecekleri görevleri severler.

Çörtenler bazen kontrolsüz kaos ve yıkım eğilimleri nedeniyle zebanilere hizmet ederler. Bunun yanında güçlü büyü yapıcılar, kapıları ve duvarları gözlesin diye çörtenleri kolayca hizmetlerine alabilirler. Çörtenler, kayanın sabrına ve metanetine sahiptirler ve hiç şikâyet etmeden en zalim efendiye yıllar boyu hizmet edebilirler.

Unsursal Doğa. Bir çörtenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Çörten

Orta unsursal, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (7z8 + 21)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Zarar Dirençleri adamantın olmayan büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, taşlaşma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 10
Diller Yerel
Zorluk 2 (450 DP)

Sahte Görünüm. Çörten hareketsizken sıradan bir heykelden ayırt edilemez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Çörten iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

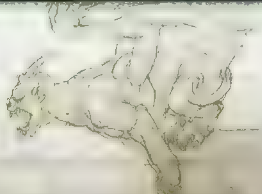
Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.

Unsursal Kötülüğün Kırıntıları

Unsursal Toprak Âlemi'nin kötü Efendisi Ogrémoch, diyarında yürürken geçtiği yerlerde kırık kaya parçaları bırakır. Bilinç kırıntısına sahip olan bu kırık taş parçaları, içlerinde bulunan kötü efendinin özüyle uğuldarlar. Yıllar boyunca muğlak bir biçim aldıktan sonra çörtenler haline gelir ve canlanırlar.

Ogrémoch çörtenleri kasten yaratmaz, onlar onun kötülüğünün vücut bulmuş halidir. Çörtenler, Ogrémoch'un nefret ettiği unsursal hava dünyasının ucuz bir kopyasıdır. Canlı taştan, ağır yaratıklar olsalar da uçma yeteneğine sahiptirler. Yaratıcıları gibi başta gaakarlar olmak uzere Unsursal Hava Âlemi'ne yönelik köklü bir nefretleri vardır ve her fırsatta o âleme ait bir yaratığı yok etmek için ellerinden geleni yaparlar.

Çortenler kendi âlemlerindeyken Ogrémoch'un, Ruzgâr Dukleri'nin yaşadığı ve onlara hizmet eden gaakarların bulunduğu Unsursal Hava Âlemi'ndeki Aba'ya fırlattığı taş parçaları oyarlar.



Cinler

Cinler artık öykülere ve efsanelere karışmış, ender bulunan unsursal yaratıklardır. Asıl Âlem'de sadece birkaç tane vardır. Gerisi Unsursal Âlemler'dedir; debdebeli saraylarda yaşar, onlara inanan köleler tarafından hizmet edilirler.

Cinler kudretli oldukları kadar zeki, büyüleyici oldukları kadar gururludurlar. Kibirli ve yozlaşmış olan bu yaratıkların ilahlar ve cinlerin gücüne meydan okuyacak birkaç yaratık hariç olmak üzere başka kimsenin sahip olmadığı, bilgiden kaynaklanan güçlü bir üstünlük hisleri vardır.

Unsursalların Yaratıkları. Bilinçli, yaşayan bir yaratığın ruhu herhangi bir unsursal âlemdeki ilkel özle birleştiğinde ortaya bir cin çıkar. Bu duruma çok nadiren rastlanır. Bu şekilde unsursal nitelik kazanmış olan bir ruh cinin özünü oluşturur.

Bir cinin, ona biçim vermiş olan ruhla genellikle hiçbir bağlantısı olmaz. Çünkü bu ruh, cinin biçimini, cinsiyetini ve belki bir veya iki önemli kişisel özelliğini belirleyen ana yaşam taşından başka bir şey değildir. İnsanımsılara benzeseler de cinler fiziksel biçim almış unsursal ruhlardır. Diğer cinlerle çiftleşmez veya çocuk doğurmazlar. Çünkü tüm cinler ruhların ve unsursal güçlerin gizemli bileşiminden yaratılmıştır. Yaşamının temelini oluşturan ruhla arasında güçlü bir bağ olan bir cin, bir ölümlüyle birleşip çocuk sahibi olabilir ama böyle birleşmelerden doğmuş olanlara çok ender rastlanır.

Bir cin yok olduğunda ardında giydiklerine veya taşıdıklarına ek olarak sadece asıl özünü gösteren bir ipucundan başka bir şey bırakmaz: Bir avuç toprak, bir anlık esinti, bir ateş ve duman patlaması veya bir su ve köpük karışımı.

Yönet ya da Yönetil. Ölümlü köleler bir cinin gücünü ve kendini beğenmişliğini doğrulamak için vardır. Onu pohpohlayan yüz kişinin sesi bir cinin kulaklarına müzik gibi gelir; önünde yere kapanan iki yüz ölümlü köle, o cinin efendi ve sahip olduğunu gözler önüne serer. Cinler köleleri canlı mal olarak görürler ve malsız bir cin, kendi türü arasında hiçbir şeydir. Bundan dolayı çoğu cin kölelerine büyük değer verir, onlara maiyetinin en önemli üyeleri olarak davranır. Kötü cinler kölelerini tehdit ve onları istismar etse de asla onları işe yaramayacak hale getirmezler.

Kölelere olan sevgilerine zıt olarak çoğu cin hizmet altına alınmaktan nefret eder. Bir cin sadece rüşvetle kandırıldığında veya büyüyle zorlandığında başka birinin emirlerine ıtaat eder. Tüm cinler ait oldukları unsursal âlemlerin gücüne sahiptir ama çok azı bunun yanında dilek verme gücüne de sahip olur. Bu nedenlerden dolayı ölümlü büyü yapıcılar ve bilgeler, bir cini hizmetlerine almanın yollarını ararlar.

Yozlaşmış Soyluluk. Soylu cinler kendi türlerinin en enderidir. İstediklerini almaya alışmış ve arzuladıkları nesneler karşılığında dilek bahşetme yeteneklerini kullanmayı öğrenmişlerdir. Bu daimi lüks düşkünlüğü onları yozlaştırırken gerçeklik üzerinde sahip oldukları güç nedeniyle burnu büyük ve kibirli olmuşlardır. Büyük sarayları mucizelerle ve hayal gücünün ötesindeki nesnelerle doludur.

Soylu cinler diğer cinlerin kıskançlığına ve imrenmesine sahiptir, ellerine geçen her fırsatta üstünlüklerini tekrar ve tekrar gösterirler. Diğer cinler, soylu cinlerin etkisine saygı duyarlar çünkü gerçekliği istediği gibi değiştirebilecek bir yaratığı inkâr etmenin hiç akıllıca olmadığını bilirler. Bir cin herhangi bir soylu cine bağlı değildir ama bazen bir soylu cine başkaldırmaya ve sonuçlarına boyun eğmeye cesaret edebilirler.

İbadetin Gücü. Cinler ilahları güçlü varlıklar olarak kabul ederler ama onların yanında olmak veya onlara ibadet etmek yönünde hiçbir istekleri yoktur. Dindarların sonu gelmez dalkavukluklarını ve kedi gibi miyavlamalarını yorucu bulurlar –tabii bunlar kendilerine yapılmıyorsa.

Mucizevi güçleri, ikametlerinin debdebesi ve kölelerinin sayısı bazı cinlerin kendilerini ilahlar kadar güçlü olduklarına ikna etmelerine neden olabilir. Hatta bazıları – tüm bir kıtanda veya başka dünyalarda – yaşayan ölümlülerinin kendi önlerinde yere kapanmasını bile talep edebilir.

Daolar

Daolar, Unsursal Toprak Âlemi'nin açgözlü ve kötü niyetli cinleridirler. Değerli taşlardan ve nadir metallerden yapılmış mücevherlerle kendilerini süslerler ve uçtuklarında vücutlarının alt kısmı dönen kum fırtınaları halini alır. Bir dao, başka bir dao tarafından kıskanılmıyorsa mutlu değildir.

Parlayan Her Şey. Daolar Unsursal Toprak Âlemi'ndeki karmaşık tünellerde ve maden cevherlerinin aydınlattığı mağaralarda yaşarlar. İçinde yaşadıkları bu labirent gibi yerler sürekli genişler çünkü daolar etraflarında kayaları işler ve şekillendirirler. Daolar başkalarının fakirliğinden veya şanssızlığından hiç etkilenmez. Bir dao, ölümlülerin yemeklerinin lezzetini arttırmak için baharat kullanması gibi yiyeceğinin tadını güzelleştirmek için yemeğinin üzerine değerli taş ve altın tozu serpebilir.

Toprağın Efendileri. Bir dao asla bir ölümlüye yardım etmez. Tabii bir çıkarı, özellikle işin ucunda bir ganimet varsa bu durum değişir. Cinler arasında daolar, ifritlerle sadece selamlaşma ve ticaret özelinde konuşurlar ama ne cinnilere ne de maridlere karşı nefretten başka bir şey hissetmezler. Unsursal Toprak Âlemi'nde yaşayan diğer ırklar, daima uçan toprak adalarındaki labirentlerde çalıştıracak yeni köleler peşinde koşan daolardan kaçınırlar.

Gururlu Köleciler. Daolar paranın alabileceği en iyi köleleri ister, onları sürekli depremlerle sarsılan yer altındaki tehlikeli diyarlarında çalışmaya zorlarlar.

Daolar başkalarını köle yapmaktan ne kadar büyük bir zevk alırlarsa köle olmaktan da o kadar nefret ederler. Güçlü sihirbazların daoları Asıl Âlem'e çektiği ve onları büyülü mücevher taşlarının veya demir mataraların içine hapsettiği bilinir. Ne yazık ki daoların şanssızlığına, açgözlü olan bu yaratıklar güçlü büyü yapıcılar tarafından kolaylıkla kandırılır ve hizmete alınırlar.

Cinniler

Unsursal Hava Âlemi'nin gururlu ve duygusal cinleri olan cinniler mavi tenli ve kara gözlü; çekici, uzun boylu, kaslı ve yapılı insanımsılardır. Havadar, parlak ipekliler giyerler ki bunlar rahatlık için olduğu kadar kaslarını göstermek için tasarlanmıştır.

Havalı Güzellik Düşkünleri. Cinniler devasa çadırlarla veya mucizevi binalar, avlular, fıskiyeli havuzlar ve bahçelerle süslü, havada uçan buluttan adalarda hüküm sürerler. Rahatlık ve kolaylık yaratıkları olan cinniler sulu meyveleri, keskin şarapları, kaliteli kokuları ve güzel müziği severler.

Cinniler şakacılıkları ve ölümlülere karşı olan sevecen doğalarıyla bilinirler. Cinler arasında cinniler kibirli gördükleri ifritler ve maridlerle iyi geçinirler. Daolardan

G

açık açık iğrenirler ve en ufak bir kışkırtma, saldırmaları için yeterlidir.

Rüzgârın Efendileri. Havanın efendileri olan cinniler yarattıkları ve yönlendirdikleri rüzgârların üzerinde hareket eder, hatta yanlarında başkalarını da taşıyabilirler. Bir cinniye karşı duran yaratık, rüzgârın ve fırtınanın saldırısına uğrar. En kötü durumda bu cinni yine rüzgârı yardımıyla kaçabilir. Bir cinni kaçarken alt gövdesi dönen rüzgârlardan oluşan bir sütun halini alır.

Hizmetçiler, Hizmetkârlar. Cinniler, hizmetçi veya efendi olmanın kader tarafından belirlendiğine ve hiçbir varlığın kaderden üstün olmadığına inanırlar. Bundan dolayı tüm cin soyu içinde cinniler, bundan keyif almasalar da başkasına hizmet etmeye en yatkın olanlardır.

Cinniler, hizmetkârlarına saygı duyarlar, onları korurlar ve onlara kibarca davranırlar çünkü bunları hak etmektedirler. Çok nadiren onlardan ayrılmayı kabul ederler.

Bir cinniden kısa süreliğine hizmetine girmesini isteyen bir ölümlü onu güzel hediyelerle veya pohpohlayarak ikna edebilir. Bununla beraber güçlü sihirbazlar böyle nezaket kurallarıyla çalışmazlar. Onları çağırabilir, hizmetlerine zorla bağlayabilir hatta büyülerini kullanarak bir cinniyi mahkûm edebilirler. Uzun süreli hizmetkârlık cinninin canını sıkar ve mahkûmiyet kabul edilemez. Cinniler, kendi türünden olanları çağlar boyu sihirli lambalara, şişelere ve üflemeli çalgılara hapseden zalim sihirbazlardan her zaman nefret etmişlerdir. İhanet, özellikle bir cinninin güvendiği ölümlüden gelirse sadece ölümle karşılık bulabilecek iğrenç bir eylemdir.

İFRİTLER

Unsursal Ateş Âlemi'nin iri yarı ve hantal cinlerinden olan ifritler ateşin efendileridir. Ateşe karşı bağışıklıkları vardır ve istedikleri an ateş yaratabilirler. Kaliteli ipek kaftanları ve şam kumaşından cübbeleri lav kırmızısı veya kömür karası derilerinin üzerine giyerler. Kendilerini pirinç ve altın kolyelerle, zincirlerle ve yüzüklerle bezerler. Bir ifrit uçarken vücudunun alt kısmını duman ve közden oluşan bir sütun haline getirir.

Kibirli ve Zalim. İfritler acımasızlık derecesinde aldatıcı, kurnaz ve zalimdirler. Hizmet altına alınmaktan nefret ederler ve kendilerine yanlış yapanlardan intikam alıncaya kadar peşlerini bırakmazlar. İfritler doğal olarak kendilerini böyle görmezler ve kendi çıkarlarına her şeyden çok önem verdiklerini kabul etseler de soylarının adil ve düzenli yaşadığına inanırlar.

Garazlı Köleciler. İfritler, kendilerinden başka diğer tüm yaratıkları düşmanlar veya muhtemel köleler olarak görürler. Asıl Âlem'i ve diğer unsursal âlemleri yağmalar, kendilerine yeni köleler yakalar ve onları Unsursal Ateş Âlemi'ne geri getirirler. İfritler baskıcı tiranlar olarak hüküm sürer, köleleri arasında sadece en zalimlerin yükselmesine izin verirler. Köleleri idare edenlere bir kırbaç verilir ki alt takımı hizada tutabilsin.

Âlem Yağmacıları. Çoğu ifrit Unsursal Ateş Âlemi'nde ikamet eder. Bu âlemde ya kaynayan ateş gölleriyle çevrili siyah cam ve bazalttan yapılmış büyük kubbeli kalelerinde yaşar ya da meşhur Pirinç Şehri'nde otururlar. Buna ek olarak hizmetçileriyle ve köleleriyle dolu olan ifrit askeri üsleri tüm âlemlere yayılmış durumdadır.

Asıl Âlem'de ifritler yanardağlar ve çöller gibi ateşli ve sıcak yerlerde yaşarlar. Çöle olan sevgileri onları, çölün rüzgârlarına binen cinnilerle ve toprağa bağlı olan daolarla karşı karşıya getirir. İfritler, her iki ırkın tarihi boyunca şiddetli bir savaşa tutuştuğu maridlerden nefret ederler.

MARİDLER

Unsursal Su Âlemi'ne ait olan maridler cin türünün en harikuladeleridir. Bütün cinler büyük bir güce sahip olsalar da en alt seviyedeki bir marid kendini uçan cinniden, toprağı seven daodan ve ateşli ifritten üstün görür.

Büyük ve balığımsı olan maridler garip görünüşlü yaratıklardır. Kaliteli yelekler ve renkli pantolonlar, giymeyi en çok sevdikleri giysilerdir. Deniz meltemi kadar yumuşak veya kayalı yamaçlara vuran fırtına dalgaları kadar gür bir sesle konuşurlar. Uçarken alt gövdeleri köpüklü su sütunları halini alır.

Su Efendileri. Su bir maridin doğal özüdür ve suya istediği biçimi verebilir. Bir marid suyun üzerinde yürüyebilir, onun altında nefes alabilir. Suyu yaratabilir veya havadaki su buharından sis bulutları yaratabilir. Hatta kendini bir sise bile dönüştürebilir veya düşmanlarını sersemletmek için suyu bir silah olarak kullanabilir.

Maridlerin Evleri. Maridlere Asıl Âlem'de pek rastlanmaz. Onlar Unsursal Su Âlemi'nde bulunan görkemli ve büyüleyici mercan kalelerde yaşarlar. Bu kaleler su âleminin derinliklerinde yüzerler ve kölelerle misafirlerin yaşayabileceği, havayla dolu şaşalı odaları vardır.

Bir marid kölelerinden çok şey istemez. Onları sadece sahibiyet göstergesi için ister. Bununla beraber becerikli köleler elde etmek ve saraylarında kullanmak için ölümlü sanatçıları, göstericileri veya hikâye anlatıcıları kaçırmaktan da çekinmezler.

Bencil Üstünler. Tüm maridler bir tür soyluluk unvanı taşırlar. Bu yaratıklar arasında şahlar, sultanlar, müftüler ve hıdivler her yerdedir. Bu unvanların çoğu sadece maridlerin kendi üstünlüklerinin basit yansımasından başka bir şey değildir.

Maridler başkalarını –ki bunlara diğer cinler de dâhildir– öyle veya böyle kendilerinden aşağıda görürler, bazıları fakir kuzenleri başkaları can sıkan tipler olur. Cinnilere tahammül eder, daoları sevmez ve ifritlerden nefret ederler.

İnsanımsılar, maridlerin tahammül etmek zorunda oldukları yaratıklar arasında aşağı sıradadırlar. Ama bazen güçlü büyücülere ve önemli liderlere neredeyse kendileriyle eşit seviyedeymiş gibi davranırlar. Böyle yapmak arada bir zararlı sonuçlar doğurur. Çünkü büyücüler maridleri deniz kabuklarının, şişelerin ve lambaların içine hapsetmişlerdir. Rüşvet vermek ve pohpohlamak maridlerle uğraşırken takip edilecek en iyi yollardandır. Çünkü onların gözünde yaltaklanan bir ölümlü, yerini bilen bir yaratıktır.

Kaprisli Hikâyeciler. Maridler becerikli hikâyecidirler. En sevdikleri hikâyeler genelde maridlerin ve özelde de olaya konu olan maridin kahramanlıklarının anlatıldığı hikâyelerdir. Süslü ve meraklı maridler sıklıkla ve büyük bir yaratıcılıkla yalan söylerler. Aldatmacalarında her zaman kötü değillerdir ama abartmaları kendilerine uygundur. Maridler, hikâye anlatırken sözlerinin aşağı seviyedeki bir yaratık tarafından kesilmesini suç olarak görürler ve böyle bir suç işlemek bir maridin öfkesini üzerine çekmenin en kesin yollarından biridir.

"İÇ ÂLEMLERİN BÜYÜK KASVETLİ ÇUKURUNA HOŞ GELDİNİZ. ARTIK ÖRTÜLÜ DERİNLİKLERİN KRALİÇESİ, ELMAS KATEDRALİN AYİNCİSİ, BAKIRTAŞI ASASININ KORUYUCUSU VS. VS. OLAN KUDRETLİ VE MERHAMETLİ HATUN ZAFARA EL-YİL CİN ZARAİN'İN KÖLELERİSİNİZ."
—ÇÖRTEN BAŞ KÂHYANIN STANDART SELAMLAMASI

DAO

Büyük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 187 (15z10 + 105)
Hızı 12 m., kazma 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +5, Kar +6
Durum Bağışıklıkları taşlaşma
Duyular karagörü 48 m., edilgen algı 11
Diller Yerel
Zorluk 11 (7.200 DP)

Yeryolu. Dao büyüsüz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiği maddeyi etkilemez.

Unsursal Son. Dao ölürse bedeni kristal toza döner, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

Doğal Büyüyapımı. Daonun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (buyü kurtulma GS'si 14, büyülü saldırılara +6). Dao, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyü tespit et, iyiyle kötüyü bul, taştraş*
3/gün: *diller, kapıduvar, yeri oynat*
1/gün: *âlem geçişi, gazol, görünmezlik, hayalı katil, taş duvarı, unsursal çağır* (sadece toprak unsursalı)

Sağlam. Dao, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

EYLEMLER

Çokluısaldırı. Dao iki yumruk saldırısı veya iki balyoz saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

Balyoz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (4z6 + 6) sersemletici zarar. Eğer hedef Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa GS 18 Güç kontrolunde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Ayrıt: Cin Güçleri

Cinlerın. büyuler de dâhil olmak üzere çeşıtlı büyulu yeteneklerı vardır Hatta bırkaçının görünüşlerını veya gerçekliğin doğasını değıştırebılmelerını sağlayan daha büyuk guçleri vardır

Kılıklar. Bazı cinler kendılerıne benzer yaratıklarmış gıbı görünmek ıçın kendılerini yanılsamalarla (ıllüzyon) gizleyebılırler Böyle cinler doğal olarak ıstedıkleri an *kendını gızle* büyüsunü, normalde olduğundan daha uzun bır süre boyunca etkın olacak şekılde yapabilirler. Daha güçlu cınler gunde bır ıla üç defa *gerçek başkalaşım* büyüsunü. normalde olduğundan daha uzun bir sure boyunca etkın olacak şekılde yapabılırler Bu cınler sadece kendı bıçimlerını değıştırebılırler ama çok azı bu buyüyu başka yaratıklar ve nesneler uzerınde de kullanabılır

Dilekler. Cınlerın sahıp olduğu dılek bahşetme gücu olumlulerarasında efsane halını almıştır Sadece soylu cınler gıbı çok guçlü cınler bu ıhsana sahıptir. Bu guce sahıp olan belırlı bır cın. cın olmayan bir yaratığa bır ıla uç dılek hakkı verebilır Cın. dilek gucu bahşettığınde belırlı bır süre (genellıkle 1 yıl) bu gücünü tekrar kullanamaz Bunun yanında acunsal yasalar belirlı bır cının belırlı bir yaratığa o yaratığın hayatında sadece bır kez boyle bır hak vermesını mecbur kılmıştır

Dılek bahşetmek ıçin cınden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bır yaratık. gerçekleşmesını gördüğü şeyı beyan eder Bunun ardından cın. bu yaratığın adına. bu yaratığın ıstedığı şeyın gerçekleşmesı ıçın *dılek* buyusunu yapar Cının doğasına bağlı olarak büyuyü yapan cın. beyan edılen dıleğın anlatılması esnasında kullanılan ifadeler arasındakı boşluklardan yararlanarak bu dıleğın boşa gıtmesini veya ıstenenden farklı sonuçlar doğurmasını sağlayabılır. Bu saptırma genellıkle cının faydasına olacak şekıldedır

Cinni

Büyük unsursal, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 161 (14z10 + 84)
Hızı 12 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bil +7, Kar +9
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, gümbürtü
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Vınal
Zorluk 11 (7.200 DP)

Unsursal Son. Cinni ölürse bedeni ılık bir esıntiye döner, gerıde sadece gıydığı veya taşıdığı şeyler kalır.

Doğal Büyüyapımı. Cinninin büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 17, büyülü saldırılara +9). Cınni, doğal olarak şu büyuleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

Istediği an: *büyüyü tespit et, iyiyle kötüyü bul, şok dalgası*

3/gün: *diller, rüzgâr adımı, yemek ve su yarat* (su yerine şarap yaratabilir)
1/gün: *âlem geçişi, büyük ımge, gazol, görünmezlık, unsursal çağır* (sadece hava unsursalı), *yaratılış*

Eylemler

Çoklusaldırı. Cinni iki pala saldırısı yapar

Pala. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar ve 3 (1z6) yıldırım veya gümbürtü zararı (cinni seçer).

Fırtına Yarat. Cinninin görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir nokta etrafında büyülü olarak 2 metre yarıçaplı ve 12 metre yüksekliğe sahip dönen bir hava silindiri ortaya çıkar. Bu fırtına, cinni konsantrasyonunu (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) koruduğu sürece var olur. Cinniden başka herhangi bir yaratık bu fırtınaya girerse başarılı bir GS 18 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da bu fırtına tarafından durumu kısıtlanmalıdır. Cinni, eylem olarak bu fırtınayı, onun tarafından kısıtlanmış yaratıklarla beraber 24 metre hareket ettirebilir. Eğer cinni onu göremezse fırtına sona erer.

Bır yaratık eylemini kullanarak kendisi de dâhil olmak üzere fırtına tarafından kısıtlanan yaratıkları kurtarmak için GS 18 Güç kurtulma kontrolu yapabılır Eğer başarılı olursa hedef yaratık artık kısıtlanmış değildir ve fırtınanın dışındaki en yakın yere ilerler.

"BÜYÜK SULTANIN ORDULARI ŞEYTANLARLA GÜÇLENDİRİLMİŞTİR. SARAYI BİNLERCE BAŞBÜYÜBAZIN SİHRİYLE KORUNMAKTADIR. HAZİNELERİNİN BAŞINDA KIZIL EJDERHALAR VE ATEŞ UNSURSALLARI NÖBET TUTAR. İFRİTİN DİLLERE DESTAN MAHZENLERİNİ YAĞMALAYAN VE HAYATTA KALAN KİMSE OLMAMIŞTIR. BİNLERCE RÜZGÂRIN LÜTFUYLA SİZ İLK OLABİLİRSİNİZ."

—BİR CİNNİ, HALİFESİNİ PİRİNÇ ŞEHRİ'NDEKİ KÖMÜR SARAYI'NDA BULUNAN SİHİRLİ BİR LAMBADAN KURTARSINLAR DİYE MACERACILARI AYARTMAYA ÇALIŞIYOR.

İFRİT

Büyük unsursal, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 200 (16z10 + 112)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +7, Bil +6, Kar +7
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular karagöru 48 m., edilgen Algı 12
Diller Yanal
Zorluk 11 (7.200 DP)

Unsursal Son. İfrit ölürse bedeni ateş ve duman bulutu halinde yok olur, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

Doğal Büyüyapımı. İfritin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15, büyülü saldırılara +7). İfrit, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyü tespit et*
3/gün: *büyült/küçült, diller*
1/gün *âlem geçişi, ateş duvarı, büyük imge, gazol, görünmezlik, unsursal çağır* (sadece ateş unsursalı)

EYLEMLER

Çoklusaldırı. İfrit iki pala saldırısı yapar veya Alev Fırlat eylemini iki defa kullanır.

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

Alev Fırlat. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +7, mesafe 48 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (5z6) ateş zararı.

"MARİD, SİHİRLİ LAMBANIN İÇİNDEN SU GİBİ AKTI VE 'DİLEĞİNİZ EMRİMDİR,' DEDİ. SEVİNÇTEN DELİYE DÖNEN BUÇUKLUK, ÖLÜMSÜZLÜK İSTEDİ BUNUN ÜZERİNE MARİD ONU, ÖLMEDEN ÖNCE YERDE ÇIRPINIP DURAN BİR BALIĞA DÖNDÜRDÜ. BÖYLECE BİZİM BUÇUKLUK ÇAĞLAR BOYU ANLATILAN BİR HİKÂYE OLDU VE SANIRIM ÖLÜMSÜZLÜK İSTEĞİNE DE BU ŞEKİLDE KAVUŞTU."

—KESTO PARLAKGÖZ, MÜHÜR ŞEHRİ'NDEKİ BİR KİTAPÇI OLAN 'AÇILAN PEÇE'NİN SAHİBİ

MARİD

Büyük unsursal, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 229 (17z10 + 136)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bil +7, Kar +8
Zarar Dirençleri asit, soğuk, yıldırım
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Sunal
Zorluk 11 (7.200 DP)

Yüzergezer. Marid havayı ve suyu soluyabilir.

Unsursal Son. Marid ölürse bedeni suya ve köpüğe dönüşerek yok olur, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

Doğal Büyüyapımı. Maridin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyu kurtulma GS'si 16, büyülü saldırılara +8). Marid, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyü tespit et, iyiyle kötüyü bul, sis bulutu, su yarat yok et, yemek ve içeceği temizle*
3/gün: *diller, suda yürüme, sunefesi*
1/gün: *âlem geçişi, gazol, görünmezlik, suya hükmet, unsursal çağır* (sadece su unsursalı)

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Marid iki tane üç dişli mızrak saldırısı yapar.

Üç Dişli Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 15 (2z8 + 6) delici zarar.

Su Püskürt. Marid, büyülü olarak 2 metre genişliğinde ve 24 metre uzunluğundaki bir hat boyunca su püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir hedef 21 (6z6) sersemletici zarar alır ve Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa mariddan 8 metre geriye itilir ve yere düşer. Başarılı olan bir hedef verilen sersemletici zararın yarısını alır ama ne geri itilir ne de yere düşer.

Hayalet

Hayalet, bir zamanlar yaşamış olan bir yaratığın ruhudur. Hayattayken onun için önemli olan belirli bir yere, yaratığa veya nesneye bağlıdır.

Bitmemiş İşler. Bir hayalet yaşıyorken sona erdiremediği görevlerini tamamlamak ister. Ölümünün intikamını almanın, ettiği bir yemini yerine getirmenin veya sevdiği birine bir haber iletmenin yollarını arar. Bir hayalet öldüğünün farkında olmayabilir. Bundan dolayı hayattayken yaptığı şeyleri yapmaya devam eder. Başka hayaletler belirli bir ailenin veya organizasyonun tüm üyeleri ölünceye değin öbür dünyaya ilerlemeyi reddettiği için kötülük ve nefretle dolu olabilirler.

Bir bölgeyi hayaletten arındırmanın en kesin yolu, onun tamamlamak istediği görevi yerine getirmesine yardımcı olmaktır. Bir hayalet, önceki yaşamında sahip olduğu bir zayıflık kullanılarak da yok edilebilir. Ölümüne işkence edilmiş bir kişinin hayaleti aynı işkence yöntemleri kullanılarak öbür dünyaya gönderilebilir. Bir bahçıvanın hayaleti güçlü çiçek kokuları kullanılarak daha zayıf hale getirilebilir.

Hayali Olaylar. Hayaletlerin musallat olduğu yerlerde güçlü bir üzüntü, yalnızlık veya özlem duyguları hissedilir. Garip sesler veya olağandışı sessizlikler rahatsız edici bir ruh hali yaratır. Gürleyen ateşlerin olduğu odalarda soğuk bölgelere rastlanır. Koklayanın nefesini kesen iğrenç bir koku, eşyaların kendi başlarına hareket etmesi, ölülerin mezarlardan çıkması… Bunların hepsi hayaletlerin musallat olduğu yerlerde görülen şeylerden sadece bazılarıdır ve unutulmaması gereken nokta bunları bir hayaletin bilinçli olarak yapmadığıdır. Hayaletin bunlar üzerinde hiçbir kontrolü yoktur, sadece olurlar.

Hortlak Doğası. Bir hayaletin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Hayalet

Orta hortlak, herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 45 (10z8)
Hızı 0 m., uçma 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Zarar Dirençleri asit, ateş, yıldırım, gümburtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları soğuk, çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 4 (1.100 DP)

Aral Görüş. Hayalet, Asıl Âlem'deyken Aral Âlem'in 24 metresini görebilir. Aral Âlem'deyken de Asıl Âlem'in 24 metresini görebilir.

Tinsel Hareket. Hayalet, sanki onlar zorlu arazıymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Eylemler

Solduran Dokunuş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (4z6 + 3) çürütücü zarar.

Aralık. Hayalet, Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir. Sınır Aral'dayken Asıl Âlem'de görülebilir veya Asıl Âlem'deyken Sınır Aral'da görulebilir ama ne karşı tarafı etkileyebilir ne de o taraftan etkilenebilir.

Korkunç Görünüş. Hayaleti görebilen ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, hortlak olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef 1z4 x 10 yıl yaşlanır. Korkmuş olan bir hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa veya bu etki onun için sona ermişse hedef sonraki 24 saat boyunca hayaletin Korkunç Görünüş eylemine karşı bağışık olur. Yaşlanma etkisi *buyük onama* büyüsüyle tersine çevrilebilir ama sadece bu etkiye maruz kalınmasından sonraki 24 saat içinde yapılırsa.

Ele Geçir (Yenilenir 6). Hayaletten en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan ve hayaletin görebildiği bir insanımsı başarılı bir GS 13 Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da hayalet tarafından ele geçirilmelidir. Böyle olursa hayalet ortadan kaybolur, hedefin durumu güçsuzdür ve bedeninin kontrolünü kaybetmiştir. Hedefin bedenini artık hayalet kontrol etmektedir ama hedefin bilinci açıktır ve olup bitenlerin farkındadır. Hedef, hortlakları döndürenler hariç olmak üzere herhangı bir silah saldırısının, büyu saldırısının veya herhangi bir etkinin hedefi olamaz; bakış açısını; Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını korur; tılsımlanmaya ve korkmuş olmaya karşı bağışıklığı vardır. Bunların dışında ele geçirdiği hedefin oyun bılgilerini ve puanlarını kullanır. Hedefin bildiklerini bilemez; hedefin sınıf özelliklerine veya yetkinliklerine sahip olamaz.

Bu ele geçirme hedef 0 can puanına düşünceye, hayalet bonus eylemini kullanarak ele geçirmeyi sonlandırıncaya veya hayalet *iyiyi ve kötüyü uzaklaştır* büyüsü gibi bir etkinin zoruyla döndürulunceye değin sürer. Ele geçirme sona erdiğinde hayalet, ele geçirdiği bedenin en fazla 2 metre uzağındaki boş bir alanda ortaya çıkar. Hedef kurtulma kontrolünde başarılı olduysa veya ele geçirilme sona erdiyse bu hayaletin Ele Geçir eylemine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Gulyabani

Gulyabaniler sürüler halinde, doyurulamaz bir insanımsı eti açlığı çekerek geceleri dolanırlar.

Et Yiyiciler. Gulyabaniler kurtçuklar veya leş böcekleri gibi çürük ve ölümle dolu olan yerlerde yaşarlar. Bir gulyabani ölü eti ve çürümekte olan organları rahatlıkla bulabileceği bir yerden ayrılmaz. Ölü etle kendine ziyafet çekemediğinde yaşayan yaratıkları hedef alır ve onları öldürmeye çalışır. Yedikleri cesetlerden hiçbir besin maddesi alamasalar da gulyabaniler, onları sürekli yemeye ve bitirmeye iten, önü alınamaz bir açlıkla hareket ederler. Bir gulyabaninin hortlak bedeni asla çürümez ve bu canavar hiçbir şey yemeden, içinde hapsolduğu bir mezar veya mahzenin içinde çağlar geçirebilir.

Cehennemi Kökenler. Gulyabaniler kendi soylarını Dipsiz Çukurlar'a dayandırırlar. Türlerinin ilki olan Doresain, Orcus'a inanan ve ibadet eden bir elfti. Kendi halkına sırtını döndü ve Hortlakların Zebani Efendisini şereflendirmek için insanımsı eti yedi. Hizmetine ödül olarak Orcus tarafından ilk gulyabaniye dönüştürüldü. Doresain, Dipsiz Çukurlar'da Orcus'a büyük bir şevkle hizmet etti, diğer zebani efendilerin hizmetindekilerden yeni gulyabaniler yarattı. Ta ki zebani Sırtlandam Efendisi Yeenoghu tarafından bu duruma müdahale edilene, Doresain'in hâkimiyeti onun elinden alınana kadar. Orcus ise bunu engellemek için Doresain'e yardım etmedi. Bunun üzerine Doresain kurtulmak için elf ilahlarına yakardı ve yalvardı. Ona acıyan elf ilahları Doresain'i mutlak bir yok oluştan kurtardılar. O zamandan beri elfler, gulyabanilerin felç eden dokunuşlarına karşı bağışıktırlar.

Hayalbaniler. Orcus bazen bir gulyabaniye normalde olması gerekenden daha büyük bir güç verir ve onu bir hayalbani yapar. Gulyabaniler vahşi yaratıkların biraz fazlası olsalar da bir hayalbani son derece zeki ve kurnazdır, gulyabanilerden oluşan bir sürüye kumanda edebilir.

Hayalbani

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 36 (8z8)
Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Zarar Dirençleri çürütücü
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan
Zorluk 2 (450 DP)

Koku. Sırasına hayalbaniden en fazla 4 metre uzakta başlayan her yaratığın başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, hayalbaninin Koku özelliğine karşı 24 saat bağışıklığı olur.

Dönüş Direnci. Hayalbani ve ondan en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan tüm gulyabanilerin, hortlakları döndüren etkilere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajları vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar. Eğer hedef hortlak olmayan bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Gulyabani

Orta hortlak, kaotik kotu

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar. Eğer hedef hortlak olmayan bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolu yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

DEVLER

Bir zamanlar tarihe uzun gölgeler düşüren kadim imparatorluklar devlerin ayaklarının altında titrerlerdi. O kayıp günlerde bu uzun yaratıklar ejderha avcıları, hayalperestler, zanaatkârlar ve krallardı ama türleri çağlar önce gözden düştü. Bununla beraber birbirinden kopuk kavimler halinde dünyaya saçılmış olsalar da devler halen eskinin geleneklerini ve ananelerini takip etmektedirler.

Efsaneler Kadar Yaşlı. Dünyanın ücra köşelerinde, unutulmaya yüz tutmuş ıssız yerlerde, büyük dev imparatorluklarından geriye kalan son dikili taşlar, kaideler ve heykeller başlarını eğmektedir. Bu imparatorlukların egemen olduğu yerlerde artık devlerin içe kapanık kavimleri ve grupları yaşamaktadır.

Devler ejderhalar kadar yaşlıdır. Çünkü devlerin adımları dünyayı ilk kez sarstığında ejderhalar da henüz çok gençtiler. Etraflarındaki topraklara yayıldıkça, devler ve ejderhalar her iki tarafı da yok olmanın eşiğine getiren ve nesiller boyu sürecek bir savaşa tutuştular. Şu anda hayatta olan hiçbir dev bu savaşın nedenini hatırlamaz ama ırklarının göz kamaştırıcı bir parlaklığa sahip olduğu tarihlerinin şafağını anlatan, çiftlik evlerinde ve malikânelerinde söylenen hikâyeler ve efsaneler, bu ilkel ejderleri düşmanları olarak tasvir eder. Devler ve ejderhalar birbirlerine düşmanlık beslemeye devam ederler ve nadiren savaşmadan aynı yerde bulunabilirler.

KİLİV

Ana dev ırklarının her biri –bulut, ateş, ayaz, tepe, taş ve fırtına devleri– ortak bir tarih, din ve kültürle birbirine bağlıdır. Birbirlerini soydaş olarak görür, bölge paylaşımından ve isteklerden doğabilecek düşmanlıkları en az seviyede tutarlar.

Devler, kiliv denilen bir sınıf sistemine sahiptirler. Sosyal sınıflara dayalı ve son derece belirli sınıflara sahip olan kiliv her bir deve belirli bir sosyal derece verir. Kiliv içindeki yerinin farkında olan bir dev hangi devlerin kendisinin altında hangilerinin de kendisinin üstünde olduğunu anlar çünkü iki dev hiçbir zaman eşit olamaz. Dev ırklarının her biri kilivi belirlemek için sahip olunan becerilerin ve yeteneklerin farklı birleşimlerini göz önüne alır. Devler sahip oldukları yeteneklerde mükemmelleşmeyi hayatlarının amacı olarak görürler.

Kilivin en üst düzeyindeki dev ırkları da sınıflarına göre derecelere ayrılırlar. Fırtına devleri kilivin en üstündedir ve diğerleri onları şu sırayla takip ederler: Bulut devleri, ateş devleri, ayaz devleri, taş devleri, tepe devleri ve en alt sırada da keraynalar, emegenler ve divler gibi dev türünden olanlar bulunur.

Bir devin kendi ırkı içindeki derecesi ne olursa olsun bir tepe devi kabilesinin şefi, sıradan bir taş devinin altında yer alır. Herhangi bir türün en alt seviyesinde bulunan bir dev, o genel türün altında bulunan dev grubunun en üst seviyesindekilerin üstündedir. Başka türden bir deve saygısızlık, hatta ihanet etmek kötücül bir davranış olarak değerlendirilmez. Olsa olsa kaba bir hareket olarak görülür.

"KAYALAR DUVARLARIMIZI DÖVDÜ VE İÇİNDEN, ELLERİNDE SİLAHLARLA YÜRÜYEN DEVLERİN GEÇTİĞİ DELİKLER AÇTI."

– YÜZBAŞI BOZTAŞ'IN SERTGEÇİT KUŞATMASI'NA DAİR KAYDETTİKLERİNDEN

Bulut Devleri

Bulut devleri dünyanın çok üzerinde kaygısız bir hayat sürerler; diğer ırkların başına gelen felaketler onlar için eğlenceden başka bir şey değildir. Açık renkli derileri kaslı vücutlarını süsler; saçları ve sakalları gümüş veya mavidir.

Yüce ve Kudretli. Bulut devleri rüzgârlara biner ve dünyanın dört bir yanını dolaşırlar. İhtiyaç anında dağılmış bulut devleri birleşik bir kabile halinde bir araya gelebilirler. Ama bunu çok nadiren yaparlar.

Ferah yaşam alanlarının büyüsüyle uyum içinde olan bulut devleri istediklerinde kendilerini sise dönüştürmekle kalmaz sis bulutları da yaratabilirler. Arada sırada gökyüzünde dolaşsalar da yüksek dağların zirvelerinde veya tebaalarına ev sahipliği yapan katı bulutlar üzerinde yaşarlar. Bu büyülü bulutlar, devlerin artık tarihe karışmış imparatorluklarından geriye kalan son şeylerden biridir.

Diğer devlere kıyasla çok daha iyi büyü yapıcılar olan bazı bulut devleri havayı kontrol edebilir, fırtınalar kopartabilir ve rüzgârları, kuzenleri fırtına devleri kadar iyi idare edebilirler.

Varlıklı Prensler. Bulut devleri kilivde fırtına devlerinin altında bulunuyor olsa da içe kapanık fırtına devleri dev türünün geri kalanıyla nadiren ilişki kurar. Bunun sonucu olarak çoğu bulut devi, dev ırkları arasında en üst düzeyde bulunanların ve en güçlü olanların kendileri olduğunu düşünür. Daha aşağı seviyedeki devlere kendilerine getirmeleri için değerli eşya arayıp bulmalarını emreder; ateş devlerini demirciler ve zanaatkârlar olarak kullanırlar. Kıt akıllı tepe devleri onların muhafızlığını veya savaşta ilk gönderilen asker olma görevlerini üstlenirler –hatta bazen sırf eğlence olsun diye kendi aralarında dövüştürülürler. Bir bulut devi, bir tepe devine veya ayaz devine yakınlardaki insanımsı yerleşimlerinden hırsızlık yapmalarını isteyebilir. Onun gözünde bu durum cömertliği için olan ödemeden başka bir şey değildir.

Dağ zirvelerinde ve katı bulutlar üstünde yaşayan bulut devleri olağanüstü bahçeler yaparlar. Bu bahçelerde elmalar kadar büyük üzümler, bal kabakları kadar büyük elmalar ve kervan arabası kadar büyük bal kabakları yetiştirirler. Bu bahçelerden yere düşen tohumlar nedeniyle ortaya çıkan bal kabağından arabalar veya büyülü fasulye sırıkları ölümlüler arasında birer hikâye halini almıştır.

Nasıl ki soylu insanımsılar avlanmak için şahinler yetiştiriyorsa bulut devleri de avlanmak için karlanlar, kanyikler ve ejderekler beslerler. Bu yaratıklar geceleri devlerin bahçelerini de korurlar ama yalnız başlarına değil: Baykuşayıları ve aslanlar gibi eğitilmiş avcılarla beraber.

Düzenbazın Çocukları. Bulut devlerinin koruyucu ilahı ve babaları, dev ilahlarının en kurnazı ve sinsisi olan Dalavereci Memnor'dur. Bulut devleri Memnor'un hoşlarına en çok giden yönlerini takip ederler. Yani kötü bir bulut devi bu ilahın aldatmaca ve kendi çıkarından başka bir şeyi düşünmeme özelliğini benimserken iyi bir bulut devi de onun kadar zeki ve tatlı dilli olmaya çalışır. Aynı ailenin üyeleri genellikle aynı bakış açısına sahiptir.

Zenginlik ve Güç. Bir bulut devi kiliv içindeki yerini elde ettiği mal varlığıyla, giydiği mücevheratla ve diğer bulut devlerine verdiği hediyelerle kazanır. Bununla beraber mal varlığı, kilivdeki yerine yönelik yapılan değerlendirmenin sadece bir parçasıdır. Bir bulut devinin giydiği veya evini süslediği eşyalar da inanılmaz derecede güzel veya harika olmalıdır. Altın ve değerli taşlardan yapılmış mücevherler, bir bulut devi için onun evini süsleyecek ve ona böylece saygınlık kazandıracak maddelerden yapılmış zenginliklerden daha değersizdir.

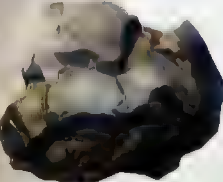
Bulut devleri birbirlerinden çalmak veya değerli eşyalar için kavga etmek yerine büyük risk-büyük kazanç dengesine sahip kumarbazlıkları tercih ederler. Daha alt seviyedeki yaratıkların hayatları gibi genellikle kendi kontrollerinin dışındaki olaylar için bahse girerler. Kiliv düzeyleri ve kralların fidyeleri, insanımsı uluslarının askeri zaferleriyle kazanılmış veya kaybedilmiştir. Söz konusu çatışmaya müdahale ederek sonucu kendi lehine çevirmek bahsin otomatik olarak kaybedilmesi anlamına gelir. Ama böyle bir aldatmaca ancak ortaya çıkarsa hile olur, aksi halde Memnor'un zekâsını şereflendirmenin bir yoludur.

Ateş Devleri

Usta zanaatkârlar ve örgütlü savaşçılar olan ateş devleri yanardağlarda, lav göllerinde ve kayalık dağlarda yaşarlar. Metal işçilikleri efsanelere konu olmuş acımasız askerler ve savaşçılardır.

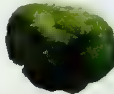
Ateşte Dövülmüş. Ateş devlerinin kaleleri yanardağların veya lav dolu mağaraların içine veya etrafına inşa edilmiştir. Evlerinin bunaltıcı sıcaklığı ateş devlerinin ocaklarını besler ve kale demirlerinin rahatlatıcı bir turuncu rengiyle parlamasına neden olur. Yanardağların sıcağından çok uzaklarda bulunan ateş devleri yakmak için kömür çıkarırlar. Geleneksel demirci ocakları malikânelerinin şeref köşesinde bulunur ve devlerin taştan kaleleri sürekli kömür dumanı çıkarır. Daha da uzakta bulunan ateş devleri, ocaklarını beslemek için odun kullanır, ormanlık arazileri her yönde fersahlarca yok ederler.

Ateş devleri soğuktan, kuzenleri ayaz devlerinin onu sevdiği kadar nefret ederler. Zorla da olsa soğuk bölgelere uyum sağlayabilirler: Ocaklarının ateşini harlı tutarak ve yünlü giysilerin üzerine kürkler giyerek.



Bulut Devi Kayası

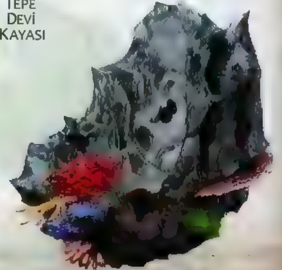
Ayaz Devi Kayası



Tepe Devi Kayası

Ateş Devi Kayası

Taş Devi Kayası



Fırtına Devi Kayası

Savaş Uzmanları. Ateş devlerine doğdukları andan itibaren savaşı kucaklamaları öğretilir. Beşikteyken anneleri ve babaları savaş şarkılarını ninni diye söyler. Çocuk olduklarında savaş oyunları oynar, lav nehirlerinin bir kıyısından diğerine, birbirlerine yanan taşlar atarlar. Sonraki yıllarda savaş eğitimi ateş devlerinin kül ve duman içindeki kalelerindeki ve yer altı diyarlarındaki hayatlarının resmi bir parçası haline gelir. Söyledikleri şarkılar kazanılan ve kaybedilen savaşların öyküleri, yaptıkları danslar da dumanlı salonlarda demir döven demircilerin çıkardığı sese benzeyen uygun adım yürüyüşlerden farksızdır.

Ateş devleri zanaatkârlık bilgilerini bir nesilden diğerine aktarır; savaşta sahip oldukları yetkinlik vahşice saldırmaktan değil sonsuz disiplin ve eğitimden gelir. Onların kaba tavırlarına aldanma hatasını yapan düşmanlar ateş devlerinin savaşmak için yaşadığını ve mükemmel stratejistler olduklarını çok geç öğrenirler.

Derebeyleri. Savaşta ele geçirilen insanımsılar ateş devlerinin serfleri olurlar. Ateş devlerinin evlerinin ve kalelerin dışındaki tarlalarda ve arazilerde çalışır, hayvanları ve ekinleri büyütürler ki bunların neredeyse hepsi ateş devleri tarafından alınır.

Ateş devleri yazı veya matematik yerine sezgi ve deneyimle zanaatkârlık yaparlar. Çoğu ateş devi böyle boş işlerle uğraşmasa da bazen bu alanda yetenekli olan köleleri saraylarında bulundururlar. Sarayda veya tarlalarda çalışmaya uygun olmayanlar (özellikle cüceler) ateş devlerinin dağlı diyarlarında değerli taşları çıkarmak için madenlere gönderilirler.

Kilivin alt sıralarında bulunan ateş devleri madenleri ve oralarda çalışan köleleri idare ederler. Ne yazık ki bu köleler koşuldukları bu zor ve tehlikeli işe pek dayanamazlar. Ateş devleri maden tüneli açmada ve maden cevheri toplamada becerikli mühendisler olsalar da kölelerin hayatı yerine bu kölelerin çıkardığı madenleri eritme ve işlemeye daha büyük önem verirler.

Becerikli Zanaatkârlar. Ateş devlerinin askerler ve fatihler olmanın yanında yakmaya, yağmalamaya ve yok etmeye yönelik becerilerine dair korkutucu bir ünleri vardır. Buna rağmen devler arasında ateş devleri en büyük zanaatkârlar ve sanatçılardır. Demir dökmede ve demircilikte muazzamdırlar; ürettiklerinin kalitesi silahlarında ve savaş aletlerinde bile görünür.

Ateş devleri en güçlü kaleleri ve en güçlü kuşatma silahlarını yapmayı her şeyden çok ister. Delinmez zırhlar için alaşımlar yapar sonra da o zırhlara zarar verebilecek silahlar döverler. Böyle işler eşit miktarda beyin ve beden gücü gerektirir ve kilivde üst sıralarda olan ateş devleri kendi türlerinin en zekileri ve güçlüleri arasında yer alır.

"VE İŞTE BURASI BARBAR KIZGINKÜTÜK'ÜN DEV SÜRÜSÜNE KARŞI SAVAŞIRKEN DÜŞTÜĞÜ YER. KEMİKLERİ ŞURADAKİ TEPENİN ALTINDA."
–ISTİVİN'Lİ BİLGE ZELANE, DEV SAVAŞLARINI ANLATIRKEN

Ayaz Devleri

Medeniyetin uzağındaki donduran topraklarda yaşayan devasa yağmacılar olan ayaz devleri, baskınlardan ve yağmalardan elde ettikleriyle hayatlarını sürdüren zorlu savaşçılardır. Sadece kaba kuvvete ve savaştaki beceriye saygı gösterirler. Savaşlarda aldıkları yaraların izleri ve düşmanlarından kopardıkları zafer nişaneleri bu gücü gösterir.

Buz Kalpliler. Ayaz devleri buz ve kar yaratıklarıdır. Buz parçaları ve donla kaplanmış saçları ve sakalları ya soluk beyaz ya da açık mavidir. Derileri buzul mavisidir.

Ayaz devleri, güneşin kış mevsimi gizlendiği yüksek zirvelerde ve buzul uçurumlarında yaşar. Donuk vatanlarında ekinler büyümez ve medeni topraklara yaptıkları yağmalarda ele geçenler hariç olmak üzere çok az hayvan beslerler. Tundra ve dağlarda avlanır ama av etlerini pişirmeden yerler çünkü taze av eti karınlarını doyurmak ve onları beslemek için yeterlidir.

Fırtına Yağmacıları. Ayaz devlerinin savaş boruları, onlar buzdan kalelerinden ve buzul uçurumlarından uğuldayan tipi içinde savaşmak için çıktıklarında ötmeye başlar. Bu fırtına dindiğinde köyler harabelere dönmüş olarak bulunur; kuzgunlar, devlerin yoluna çıkmaya cesaret edecek kadar aptal veya şanssız olanların cesetlerini yemektedir.

Hanlar asıl zararı gören olurlar çünkü kilerleri yağmalanır, bira fıçıları ortadan kaybolur. Demirciler de aynı kaderi paylaşır: Demirlerinin ve çeliklerinin artık başka sahipleri vardır. Dokunulmayan evler ya tefecilerin ya da zenginlerin evleridir. Çünkü ayaz devlerinin parayla veya biblolarla işleri olmaz. Ayaz devleri taktıklarında fark edilmelerine yetecek kadar mücevheri severler. Bununla beraber bu mücevher ve değerli taşlar silah ve zırh yapacak kadar yetenekli olan diğer devlerle takas yapmak için saklanır.

Güçle Yönetenler. Ayaz devleri kaba kuvvetten başka bir şeye saygı duymaz ve bir ayaz devinin kiliv içindeki yeri, kaslı bir yapı, savaş yaraları, öldürülen düşmanların cesetlerinden yapılan zafer nişaneleri gibi fiziksel güç kanıtlarına bağlıdır. Avlanma, çocuk büyütme ve zanaatkârlık gibi görevler fiziksel güç ve dayanıklılığa göre verilir.

Farklı kabilelerden gelen ayaz devleri karşılaştığında ve kilivdeki konumları bilinmediğinde üstünlük için güreşirler. Böyle karşılaşmalar şampiyonlarını destekleyen, kendilerini öven ve karşılarındakini yeren laflar söyleyen devlerin şamatasına benzer. Başka zamanlarda resmi olmayan bir tören tüm tarafların birbirinin üzerine saldırdığı bir savaşa dönebilir ki böyle olursa ağaçlar yerinden koparılır, donuk göllerin buzları çatlar ve dağlarda çığlar olur.

Savaş Yap, Eşya Değil. Ayaz devleri eşya üretmeyi aşağılık bir şey olarak görseler de oymacılık ve dericilik değer verilen becerilerdir. Giysilerini, hayvanların derilerinden ve kemiklerinden üretir, kemiklerden veya dişlerden mücevherler, silah kabzaları ve aletler yaparlar. Küçük düşmanlarının silahlarını ve zırhlarını yeniden kullanırlar. Kalkanları bir araya getirip bağlayarak pullu zırhlar, kılıç bıçaklarını tahta sopalara takarak mızraklar yaparlar. En büyük zafer nişaneleri öldürülen ejderhalardan elde edilir. En güçlü ayaz devi ejderha pullarından oluşan bir zırh giyer veya bir ejderhanın dişleri veya pençelerinden yapılmış kazmalar ve balyozlar kullanırlar.

TEPE DEVLERİ

Tepe devleri sürekli yiyecek arayan, bunun için baskınlar ve yağmalar yapan, avlanan; bencil, kıt akıllı zorbalardır. Önlerine geleni yiyerek veya daha küçük yaratıklara dehşet saçarak tepelerde ve ormanlarda dolaşıp dururlar. Dikkate değer cüsseleri ve güçleri olmasaydı tembellikleri ve aptallıkları çoktan sonlarını getirmişti.

İlkel. Tepe devleri tepelerde ve dağlarda yaşar, kütüklerden veya çamurdan yaptıkları kulübelerde bir arada yaşarlar. Derileri, tepelerde bir aşağı bir yukarı yürümekle ve güneşin altında uyuklamakla geçen bir ömür nedeniyle kavruktur. Silahları köklenmiş ağaçlar ve koca kayalardır. Ter kokuları beceriksizce bir araya getirilmiş, giydikleri hayvan postlarının iğrenç kokusuyla birleşir.

Büyükse İyidir. Bir tepe devinin dünyasında insanımsılar ve hayvanlar sorumsuzca avlanacak kolay avlardır. Ejderhalar ve diğer devler gibi yaratıklar güçlü düşmanlardır. Onlar için güç büyüklükle ölçülür.

Tepe devleri kilivde olduklarının farkında değillerdir. Diğer devlerin kendilerinden daha büyük ve bundan dolayı kendilerinden daha güçlü olduğunu bililer ki bu da onlara itaat edilmesi anlamına gelir. Bir tepe devi kabilesinin başkanı genellikle hala hareket edebilen en uzun ve şişman olan devdir. Oldukça ender durumlarda kollarından ziyade kafasını da kullanabilen bir tepe devi yükselmek için kurnazlıklar yapabilir, sosyal düzeni kendi lehine çevirebilir.

Oburlar. Onları meşgul edecek bir şey olmadığında tepe devleri mümkün olduğunca sık yemek yerler. Bir tepe devi ya yalnız başına ya da bir dehşetli kurtla beraber avlanır. Böyle yapmasının nedeni yemeklerini kabilenin diğer üyeleriyle paylaşmak istemediği içindir. Bu devler, zehirli yaratıklar gibi bariz şekilde ölümcül olmayan her şeyi yerler. Çürümüş et iyi gider, çürümekte olan bitkiler ve hatta çamur bile yenebilir.

Çiftçiler tepe devlerinden nefret eder ve onlardan korkarlar. Sokur gibi bir avcı arazilerine yer altından girip, gitmeden önce bir veya iki ineği yerken bir tepe devi önce büyükbaşları midesine indirir. Sonra sıra küçükbaşlara, tavuklara, meyvelere, sebzelere ve tahıllara gelir. Eğer çiftçiler ortalıktaysa bu aileyi de çerez yapabilir.

Aptal ve Ölümcül. Tepe devlerinin neredeyse her şeyi sindirme özellikleri onların çağlar boyunca, hayvanlar gibi tepelerde yiyen ve çiftleşen vahşiler olarak hayatta kalmalarını sağlamıştır. Hiçbir zaman uyum sağlama ve değişme ihtiyacı hissetmemiş, bundan dolayı zihinleri ve duyguları basit ve gelişmemiş düzeyde kalmıştır.

Kendilerine ait bir kültürleri olmayan tepe devleri, onları yemeden önce bir şekilde gözlemleme fırsatı buldukları yaratıkların geleneklerini taklit ederler. Fakat bu esnada kendi boyutlarını ve güçlerini hiç düşünmezler. Elfleri taklit etmeye çalışan tepe devi kabilelerinin bütün bir ormanı ortadan kaldırdığı görülmüştür. İnsanımsı köylerini ve kasabalarını ele geçiren diğerleri de içeri girmek için pencereleri ve kapıları kullanamayınca çatıları ve duvarları açmıştır.

Tepe devleri konuşurken kaba ve dolaysızdırlar. Aldatmaya dair neredeyse hiçbir şey bilmezler. Eğer köylüler kendilerini battaniyelerle örter, birbirlerinin üzerine çıkar ve baş yerine de kocaman bir balkabağı tutarsa bir tepe devini korkutup kaçırabilirler. Bir tepe devini mantığa davet etmek boşadır ama zeki yaratıklar bazen kendi adlarına çalışsınlar diye tepe devlerini cesaretlendirebilirler.

Deli Krallar. Aldatıldığını, hakarete uğradığını veya aptal yerine konulduğunu düşünen bir tepe devi karşısına çıkan her şeye saldırır. Kendine hakaret edenleri ezdikten sonra bile öfkesi geçene, ilgisini başka bir şey çekene veya acıkıncaya kadar etrafı yıkmaya devam eder.

Eğer bir tepe devi kendini insanımsıların yaşadığı bir bölgenin kralı ilan ederse korku ve zorbalıkla yönetir. Kararları ruh haliyle değişir ve kendini kral yaptığını unutursa tebaasını bile yiyebilir.

TAŞ DEVLERİ

Taş devleri, kendi başlarına bırakıldığı sürece içe kapanık, sessiz ve barışçıllardır. Granit grisi derileri, kasvetli yüzleri ve siyah, çökük gözleri onlara sert bir çehre verir. Özel hayatlarına önem veren yaratıklardır, yaşamlarını ve sanatlarını dünyadan gizli tutarlar.

Taştan Bir Dünyanın Sakinleri. Kimsenin bilmediği mağaralar taş devlerinin evleridir. Mağara sistemleri onların kasabaları, taşlı tüneller yolları ve yer altı nehirleri onların suyollarıdır. Erişilemeyen sıradağlar onların kıtaları, bu dağlar arasındaki düzlükler de nadiren geçtikleri okyanuslardır.

Karanlık, sessiz mağaralarında taş devleri tek kelime etmeksizin ayrıntılı oymalar yapar, zamanı sadece mağaralardaki göllere düşen su damlalarının çıkardığı sesle ölçerler. Bir taş devi yerleşiminin en derindeki odasında, yarasaların seslerinden veya taş devlerine yoldaşlık yapan ayıların devriye yollarından çok uzakta, sessizliğin ve karanlığın mutlak ve bütün olduğu kutsal yerleri vardır. Taş, bu mağaralarda en kutsal halini alır, payandaları ve sütunları mükemmel bir işçilikle buluşmuştur ki bunlar, cücelerin efsanevi taş işçiliklerini utandırır derecededir.

Oymacılar ve Kâhinler. Taş devleri zanaatın en büyük erdem olduğuna inanırlar. Detaylı duvar resimleri yapmakla ve tüm mağaralarını bu resimlerle kaplamakla kalmaz diğer sanatsal faaliyetlerle de uğraşırlar. Ama onlar için en üst seviye taş oymacılığıdır.

Taş devleri kaba taştan şekiller yapmayı her şeyden çok severler çünkü ilahlarının, Skoraeus Taşkemik'in onlara verdiği anlamı ortaya çıkaracağına inanırlar. Taş devleri, kabilelerinin en becerikli oymacılarını liderleri, şamanları ve peygamberleri olarak tayin ederler. Böyle devlerin kutsal elleri çalışırken bir ilahın eli haline gelir.

Zarif Atletler. Büyük cüsseleri ve kaslı yapılarına rağmen taş devleri kıvrak ve zariftirler. Becerikli kaya fırlatıcılar kilivde yükseklerde yer alır, becerilerini kayaları atarak ve tutarak dener ve sergilerler. Bu devler, bir kabile kendi evini savunmak veya düşmanlarına saldırmak zorunda kaldığında ilk saflarda yer alırlar. Bununla beraber zarafet savaşta bile önemlidir. Kaya fırlatan bir dev sadece kaba gücünü değil, etkileyici bir sanatkârlık ve endam da göstermelidir.

Göğün Altındaki Hayalperestler. Taş devleri yer altındaki evlerinin dışındaki dünyayı hiçbir şeyin tam olarak gerçek olmadığı bir hayal dünyası olarak görürler. Yüzeydeki dünyayı, insanımsıların rüyası gibi kabul eder, yaptıklarından sorumluluk kabul etmez ve gördükleri veya duydukları şeylere neredeyse hiç inanmazlar. Yeryüzünden verilen bir söz değersizdir. Özür dilemeksizin hakaretler edilebilir. Bilinçli yaratıkları

göğün altındaki hayal dünyasında öldürmekten dolayı vicdan azabı çekilmez.

Atletik zarafet veya sanatkârlıktan yoksun olan taş devleri, toplumlarının en uçlarında bulunur, kabilenin muhafızları veya uzaklara giden avcıları olarak görev yaparlar. Davetsiz misafirler bir taş devi kabilesinin içine fazla girerse bu muhafızlar onların üzerine kayalar fırlatırlar. Böyle bir karşılaşmadan sağ olarak kurtulanlar taş devlerinin şiddetine dair hikâyeler anlatır; gerçek olmayan bu hayal dünyasındaki kabaların, yerin altındaki sanatsever ve sessiz türlerine ne kadar az benzediğini asla öğrenemezler.

Fırtına Devleri

Düşünmeyi seven fırtına devleri ölümlülerin dünyasından çok uzakta yaşarlar. Çoğunun mor-gri derileri ve saçları; zümrüt yeşili parlak gözleri vardır. Ender rastlanan bazılarının teni menekşe renklidir. Saçları koyu menekşe veya mavi-siyah, gözleri gümüş grisi veya mordur. Kızdırılmadıkları takdirde müşfik ve bilgedirler. Kızan bir fırtına devinin hareketleri binlerce kişinin kaderini etkileyebilir.

Dev İlahları

Devlerin kadım ımparatorluğu düştüğunde, tüm devlerin babası olan Annam çocuklarından ve dünyadan vazgeçti. Devler, eskı günlerinın ıhtışamına kavuşuncaya ve doğum hakları olan dünyanın yönetımını yeniden ellerine geçırinceye kadar seyretmeyı de reddettı. Sonuç olarak devler, Annam'a değıl ama devlerın panteonunu oluşturan onun ilahı çocuklarına, kahraman-ilahlara ve ilahi kötülere dua ederler

Bu ılahların başta gelenlerı Annam'ın çocuklarıdır ki her bırı bir tür devi temsıl eder Fırtına devleri için Stronmaus, bulut devleri için Memnor, taş devleri için Skoraeus Taşkemik, ayaz devleri için Thrym, ateş devleri için Surtur ve tepe devlerı ıçin de Grolantor. Bununla beraber tum devler kendı türlerinın ana ilahına ıbadet etmez. Çoğu ıyi bulut devı aldatıcı Memnor'a ibadet etmeyi reddeder. Kuzeyin buzlu dağlarında yaşayan bir fırtına devı Stronmaus yerine Thrym'e saygı gostermeyi seçebilır Diğer devlerın Annam'ın kızlarına karşı bır eğilımı vardır. Onların arasında avın ve evin muhafızı olan Hıatea, sevginin ve barışın ilahesı olan Iallanıs, fevrı ve küstah bır şakacı olan Dıancastra bulunur

Bazı devler kendı ılahlarını terk eder ve zebanı tarıkatlara kurban düşer, Baphomet veya Kostchtchıe'ye ıbadet ederler. Onlara veya dev dışı herhangı bır ılaha ıbadet etmek kılıve karşı büyük bır günahtır ve devlerin arasından dışlanmanın neredeyse en kesın yolundan bırıdır.

Uzak Peygamber-Krallar. Fırtına devleri ya yüzey dünyasının çok üzerinde ya da çoğu yaratığın erişemeyeceği derin denizlerde, soyutlanmış olarak yaşarlar. Bazıları ejderhaların ancak bir nokta olarak görüldüğü bulutlar kadar yükseklerdeki kalelerde oturur. Başkaları bulutların üzerine çıkan dağ zirvelerinde ikamet eder. Bir kısmı okyanusun dibindeki yosun ve mercanla kaplı saraylarda veya mavi suların altındaki uçurumlarda kurulmuş kasvetli kalelerde hayatlarını sürdürür.

Soyutlanmış Kâhinler. Fırtına devleri ilah Annam tarafından yapılmış kadim dev imparatorlukların muzaffer günlerini hatırlar. O imparatorluklar düştüğünde kaybolan şeyleri yeniden yaratmanın yollarını ararlar. Kilivde üst sıralarda yer almak için rekabet etmezler. Dış dünyadan soyutlanmış halde düşünerek, Annam'dan gelecek işaretleri, sembolleri ve alametleri görmek için yıldızlı gökleri veya karanlık okyanusları izleyerek çağlar geçirirler.

Fırtına devleri dünyada meydana gelen olayları çok geniş bir bakış açısından görürler. Kralların ve imparatorların yükselişini ve düşüşünü öngörebilirler; talih veya felaketle dolu zamanların başlangıcını ve bitişini bilebilirler; birbirinden bağımsız görünen olaylar arasındaki bağlantıları görebilirler. Alametleri ve kehanetleri okuyarak önceden bilinmeyen sırları ortaya çıkarabilir, tamamen unutulmuş tarihi bilgileri öğrenebilirler.

Krallar yükselir ve düşer, savaşlar kazanılır ve kaybedilir, iyi ve kötü sürekli bir mücadele içindedir. Fırtına devleri bu olayları çok uzun bir süre boyunca izlemiştir ve müdahale etmenin anlamsız olduğunu bilirler. Buna rağmen bir fırtına devi bir sırrı, onu uzak diyarında ve belirli bir amaç için ziyaret eden bir yaratığa verebilir. Böyle yaratıkların büyük bir saygıyla konuşması ve hareket etmesi gerekir. Çünkü kızan bir fırtına devi yok edici bir güçtür.

Yalnız Yaşamlar. Fırtına devleri kendi türünden olanlarla nadiren iletişim kurar. Bunun amacı da genellikle alametleri ve işaretleri karşılaştırmak veya kur yapmak içindir. Fırtına devleri çocukları olgunlaşıncaya değin beraber yaşarlar, bunun ardından değer verdikleri yalnızlıklarına geri dönerler.

Bazı insansı kültürleri, aşağı düzeydeki ilahlara ibadet eder gibi fırtına devlerine ibadet edebilir, devlerin keşifleri ve bilgileri etrafında efsaneler ve hikâyeler yaratabilirler. Bir fırtına devini vicdanı yönlendirir, herhangi bir kültürün kanunları değil. Bundan dolayı zihnini hırsa veya zorbalığa veren bir fırtına devi kolayca korkunç bir tehdit olabilir.

Bulut Devi

Kocaman dev, tarafsız iyi (%50) veya tarafsız kötü (%50)

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 200 (16z12 + 96)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +10, Bil +7, Kar +7
Beceriler Sezgi +7, Algı +7
Duyular edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 9 (5.000 DP)

Güçlü Koklama. Devin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Devin buyü yapma yeteneği Karizma'dır. Dev, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyü tespit et, ışık, sis bulutu*
3/gün: *kuş tüyü, sisli adım, telekinezi, uçma*
1/gün: *gazol, havaya hükmet*

Eylemler

Çoklusaldırı. Dev iki dikenli bozdoğan saldırısı yapar.

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (3z8 + 8) delici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +12, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 30 (4z10 + 8) sersemletici zarar.

Ateş Devi

Kocaman dev, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 162 (13z12 + 78)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +10, Kar +5
Beceriler Atletizm +11, Algı +6
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular edilgen Algı 16
Diller Devce
Zorluk 9 (5.000 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Dev iki büyük kılıç saldırısı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (6z6 + 7) kesici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +11, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 29 (4z10 + 7) sersemletici zarar.

Ayaz Devi

Kocaman dev, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (uydurma, yama zırh)
Can Puanı 138 (12z12 + 60)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bün +8, Bil +3, Kar +4
Beceriler Atletizm +9, Algı +3
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular edilgen Algı 13
Diller Devce
Zorluk 8 (3.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Dev iki büyük balta saldırısı yapar.

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 25 (3z12 + 6) kesici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +9, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4z10 + 6) sersemletici zarar.

Tepe Devi

Kocaman dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 105 (10z12 + 40)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Beceriler Algı +2
Duyular edilgen Algı 12
Diller Devce
Zorluk 5 (1.800 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Dev iki büyük tokmak saldırısı yapar.

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (3z8 + 5) sersemletici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +8, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (3z10 + 5) sersemletici zarar.

Taş Devi

Kocaman dev, tarafsız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 126 (11z12 + 55)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +8, Bıl +4
Beceriler Atletizm +12, Algı +4
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Devce
Zorluk 7 (2.900 DP)

Taş Kamuflajı. Devin, taşlı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Dev iki büyük tokmak saldırısı yapar.

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3z8 + 6) sersemletici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +9, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4z10 + 6) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 17 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir.

Tepkiler

Kaya Yakalama. Eğer deve bir kaya veya benzeri bir nesne fırlatılırsa dev başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yaparak atılan bu nesneyi yakalayabilir ve sersemletici zarar almayabilir.

Fırtına Devi

Kocaman dev, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh)
Can Puanı 230 (20z12 + 100)
Hızı 20 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Güç +14, Bün +10, Bıl +9, Kar +9
Beceriler Arkış +8, Atletizm +14, Tarih +8, Algı +9
Zarar Dirençleri soğuk
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, gumburtü
Duyular edilgen Algı 19
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 13 (10.000 DP)

Yüzergezer. Dev havayı ve suyu soluyabilir.

Doğal Büyüyapımı. Devin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyu kurtulma GS'si 17). Dev, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir·

İstediği an: *büyüyü tespit et, ışık, kuş tuyü, yuksel*
3/gün: *havaya hükmet, sunefesi*

Eylemler

Çoklusaldırı. *Dev iki büyük kılıç saldırısı yapar.*

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef *İsabet:* 30 (6z6 + 9) kesici zarar.

Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +14, mesafe 24/96 m., bir hedef *İsabet:* 35 (4z12 + 9) sersemletici zarar.

Yıldırım Saldırısı (Yenilenir 5-6). Dev kendisinden en fazla 200 metre uzaklıkta bulunan görebildiği bir noktaya büyülü bir yıldırım fırlatır. Bu noktanın en fazla 4 metre uzağında bulunan her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde ise verilen zararın yarısını almalıdır.

Geveze Ağız

Kötü büyü tarafından yaratılmış tüm dehşetlerin içinde geveze ağızlar belki de en çarpık ve korkunç olanlarından biridir. Bu yaratık gözlerin, ağızların ve önceki kurbanlarının sıvılaştırılmış kütlelerinin bir karışımıdır. Bedenlerinin yok edilmesinden ve bu yaratığa karışmasından dolayı delirmiş olan kurbanlar anlaşılmaz, delice sözler söyler; erişebilecekleri her şeyi yemek için ellerinden geleni yaparlar.

Biçimsiz Biçim. Geveze ağızın bedeni biçimsiz bir kütledir. Bu kütlenin üzerinde gözler ve ağızlar vardır ve bir yöne ilerlemek istediğinde ağızlarını kullanarak kendini o yöne doğru çeker. Yavaş ilerlese de suda, çamurda ve bataklıklarda kolaylıkla hareket eder.

Deliliğin Ağızları. Bir geveze ağız yakınlarda bir kurban olduğunu algılarsa, her bir ağız farklı bir sesle mırıldanmaya ve konuşmaya başlar: Pes veya tiz sesler, ağlamalar veya ulumalar, acı dolu çığlıklar veya mutluluk kahkahaları. Bu ahenksiz sesler, onları duyan bir yaratığın zihnini ele geçirir, çoğunun korku içinde kaçmasına neden olur. Diğerleri delilikten kendini kaybeder veya korkudan kıpırdayamaz hale gelir; geveze ağız üzerlerine doğru gelirken gözlerini bu yaratıktan ayıramaz.

Her Şeyi Yiyen. Erişebildiği her yaratığı yemek isteyen bir geveze ağız, çıkardığı seslerden dolayı kıpırdayamaz hale gelen kurbanlarının üzerine kapaklanır, anlamsız sesler bir süreliğine susarken ele geçirdiği avını çiğnemeye ve yutmaya başlar. Bu canavar temas ettiği taşı sıvılaştırır, ondan kaçmaya çalışan yaratıkları böylece engellemeye çalışır.

Bir geveze ağız, kurbanından geriye hiçbir şey bırakmaz. Bununla beraber son kurbanının bedeni tüketilmiş olsa bile gözleri ve ağzı yüzeyde kalır, bir sonraki avının peşine düşen canavarın gövdesinde anlamsız sesler çıkarmak için ona katılır.

Geveze Ağız

Orta sapınç, tarafsız

Zırh Seviyesi 9
Can Puanı 67 (9z8 + 27)
Hızı 4 m., yuzme 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Durum Bağışıklıkları yere düşme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Yıvışık Yer. Geveze ağızın etrafındakı 4 metrelik alan (yaratığın merkezinde olduğu 4 metre yarıçaplı alan) hamur gibidir ve zorlu arazidir. Bu alanda sırasına başlayan her yaratık başarılı bir GS 10 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da hızı bir sonraki sırasının başına kadar 0'a inmelidir.

Dırdır. Geveze ağız herhangi bir yaratığı görüyorken ve durumu guçsuz değilken anlaşılmaz şeyler söyler. Sırasına geveze ağızdan en fazla 8 metre uzaklıkta başlayan ve onu duyabilen her yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık bir sonraki sırasının başına kadar tepkilerini kullanamaz ve kendi sırasında ne yapacağını belirlemek için bir z8 atar. Atılan zarın sonucu 1-4 arasındaysa yaratık hiçbir şey yapmaz. 5 veya 6 gelirse yaratık ne eylemini ne de bonus eylemini kullanır. Ama rastgele belirlenen bir yönde ilerleyerek tüm hareketini (hızını) harcar. 7 veya 8 gelirse yaratık erişebileceği bir yerde olan ve rastgele belirlenecek bir yaratığa karşı bir yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Eğer böyle bir saldırı yapmak için etrafında erişebileceği bir yaratık yoksa hiçbir şey yapmaz.

Eylemler

Çoklusaldırı. Geveze ağız bir ısırık saldırısı yapar ve eğer yapabiliyorsa Körelten Tükürük eylemini kullanır.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 17 (5z6) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere duşmelidir. Eğer hedef bu eylem neticesinde aldığı zararla ölürse geveze ağız tarafından soğrulur (geveze ağızın parçası olur).

Körelten Tükürük (Yenilenir 5-6). Geveze ağız kendisinden en fazla 6 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir noktaya kimyasal bir sıvı tükürür. Bu sıvı temas halinde köreltici bir ışık patlaması halinde infilak eder. Bu patlamadan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da geveze ağızın bir sonraki sırasının sonuna kadar kör olmalıdır.

GİTHLER

Savaşı seven githbalalar ve filozof olmaya meyilli githurlavlar –birbirinden ölesiye nefret eden iki kültür. Githbalalar veya githurlavlardan önce bu yaratıklar zihin yüzücüler tarafından köleleştirilmiş tek bir ırktı. Efendilerini pek çok defalar devirmeye çalıştılar. Ama isyanları, Gith adındaki büyük, kadın bir lider ortaya çıkana kadar tekrar ve tekrar bastırıldı.

Kan gövdeyi götürdükten sonra Gith ve onun takipçileri illithidlerin tasmalarını kırıp attılar ama savaşın ardından Zerthimon adlı başka bir lider ortaya çıktı. Zerthimon, Gith'in hareket tarzına karşı çıktı; onun katı, askeri liderliğinin ve intikam arzusunun halkı için başka bir tür kölelikten başka bir şey olmadığını iddia etti. Her iki liderin takipçileri arasında bir ayrılık oluştu ve nihayetinde bugüne değin birbirlerinden nefret eden iki farklı ırklar haline geldiler.

Bu uzun boylu ve kasvetli yaratıkların zihin yüzücülerin köleliğinden önce barışçıl mı yoksa kaba mı, kültürlü mü yoksa ilkel mi olduklarını artık kimse söyleyemez. Irklarının gerçek adı bile o uzak zamanlardan günümüze erişmemiş, tarihte kaybolup gitmiştir.

GİTHBALALAR

Githbalalar dümeninde oldukları ruhsal gemileriyle ve sırtlarına bindikleri kızıl ejderhalarıyla sayısız dünyayı yağmalamışlardır. Tüyler, boncuklar, mücevherler ve değerli metal parçaları zırhlarını ve silahlarını süsler. En önemli silahları düşmanlarını kestikleri efsanevi gümüş kılıçlarıdır. Zihin yüzücülerden bağımsızlıklarını kazanmalarından beri githbalalar korkunç markum kraliçeleri Vlaakith'in yönetiminde acımasız fatihler olmuşlardır.

Ruhsal Yağmacılar. Githbalalar kendileri dışındaki tüm ırklardan nefret ederler. Ruhsal Âlem'deki kalelerinden yola çıkarak çokluevrenin en uzak köşelerine kadar gider ve yağmalar, yakar, yıkar ve yok ederler. Savaş, githbala kültürünün tek özelliğidir ve gaddar siyah gözleri merhamet nedir bilmez. Bir yere baskın yaptıktan ve yağmaladıktan sonra hayatta kalanların ölmemesi için biraz da olsa yiyecek vs. bırakırlar. Daha sonra zaten ezdikleri düşmanlarının yanına tekrar gelir ve yeniden yağmalarlar. Bunu tekrar ve tekrar ve tekrar yaparlar.

Gith'in Takipçileri. Kendi dillerinde githbala "Gith'in takipçileri" anlamına gelir. Gith'in idaresinde githbalalar askeri bir toplum olmuştur. Katı bir kast sistemleri vardır. Kurbanlarına ve ırklarının düşmanlarına karşı sürekli savaş yapılması gerekir. Liderleri Gith öldüğünde onun yerine Gith'in danışmanı olan Vlaakith geçmiştir. Bu markum kraliçe kendisi dışında herhangi bir varlığa ibadet etmeyi yasaklamıştır.

Tüm düşmanları arasında githbalalar en çok eski efendileri olan zihin yüzücülerden nefret ederler. Yakın soydaşları olan githurlavlar ikinci sırada yer alır. Bunlar dışındaki tüm yaratıklar eşit derecede küçümsenir, aşağılanır.

Gümüş Kılıçlar. Kadim zamanlarda gith şövalyeleri, efendileri olan zihin yüzücülerle mücadele etmek için özel silahlar yaratmışlardır. Bu gümüş kılıçlar onu kullananın irade gücünü de bir silah haline getirir, fiziksel olduğu kadar zihinsel zarar da verirler. Bir githbala, böyle bir kılıcı yoktan var edecek tek bir eğitimde uzmanlaşıncaya değin şövalye olamaz.

Bir gümüş kılıç, bir büyük kılıcın eşitidir ve yaratıcısının ellerinde bir *+3 büyük kılıcın* özelliklerine sahip olur.

Githbalaların gözünde her gümüş kılıç eşsiz bir antik silah ve sanat eseridir. Githbala şövalyeleri bir gümüş kılıç taşıyan ama githbala olmayan birini arar, bulur, öldürür ve kılıcı kendi halklarının adına geri alırlar.

Kızıl Ejderha Binicileri. İllithidlere karşı olan isyanlarında Gith kendine müttefik aramıştır. Danışmanı Vlaakith, kötü ejdersoyunun kraliçesi Tiamat'a çağrıda bulunmuş, bunun üzerine Vlaakith de onunla buluşmak için Dokuz Cehennem'e gitmiştir. Aralarında ne konuşulduğunu artık sadece Tiamat hatırlamaktadır ama Gith, Ruhsal Âlem'e Ejderha Kraliçe'nin kocalarından biri olan kızıl ejderha Ephelomon ile geri dönmüştür. Ephelomon kendi soyunun sonsuza değin githbalaların müttefiki olacağını ilan etmiştir. Tüm kızıl ejderhalar çok uzun zaman önce verilmiş bu sözü yerine getirmezler ama hiç değilse çoğu, githbalaları düşmanları olarak görmez.

Ölümlü Diyarlarındaki Üsler. Ruhsal Âlem'de ikamet eden yaratıklar yaşlanmadığı için githbalalar çocuklarını eğitmek için Asıl Âlem'in uzak bölgelerinde çocuk yetiştirme evleri kurmuşlardır. Askeri okul görevi de üstlenen bu evlerde genç githbalalara zihinsel ve askeri yeteneklerini kullanma becerisi kazandırılır. Bir githbala yetişkin olduğunda ve kutsal erginliğe erişme ayininin bir parçası olarak bir zihin yüzücü öldürdüğünde Ruhsal Âlem'deki halkı arasına yeniden dönme hakkını kazanır.

GİTHURLAVLAR

Filozoflar ve lüksten uzak şıklığı seven githurlavların hayatları katı bir düzene dayalıdır. İnce, uzun ve kaslı olan bu yaratıklar süssüz, sade giysiler giyerler, düşüncelerini kendilerine saklarlar ve kendi ırkları dışında çok az yaratığa güvenirler. Sırtlarını savaşı seven soydaşları olan githbalalara dönmüş olan githurlavlar katı bir manastır hayatı yaşar, Şekara'daki engin kaos denizindeki adalarda ikamet ederler.

Zihin Uzmanları. Githurlavların ataları illithid efendilerinin onları içinde tuttuğu zihinsel köle dünyasına uyum sağlamış ve bu dünyadan etkilenmişlerdir. Halkını, Gith'in savaş düşkünü dünyasını terk etmeye çağıran Zerthimon'un öğretileri sayesinde githurlavlar, ister zihinsel ister başka türlü saldırılara karşı kendilerini korumak için zihinsel güçlerini, fiziksel ve zihinsel engeller yaratacak şekilde geliştirmişlerdir. Savaş bir githurlav için kişisel bir durumdur. Bunu yaparken rakibini fiziksel olarak zayıf hale getirecek zihinsel saldırılarda bulunurlar.

Kaostaki Düzen. Githurlavlar kendi istekleriyle Şekara'nın kaosunda yaşarlar. Burası sürekli değişen, karışan, dönen ve onu kontrol edecek kadar güçlü olan githurlav zihinleri tarafından kontrol edilebilen bir âlemdir. Şekara ilkel madde ve enerjinin fırtınasıdır; kayalardan ve topraktan oluşan kasırgalar sulu çamurla çevrilidir, güçlü rüzgârlarla harabeye dönmüştür, ateşle kavrulur ve donduran buz duvarlarıyla dövülür.

Bununla beraber Şekara'nın güçleri bilince tepki verirler. Zihinlerinin gücünü kullanan githurlavlar bu âlemin kaotik unsurlarını dizginler, orayı içinde yaşanacak hale getirir, hayatta kalmalarını sağlayan vahalar, fırtına içinde korunaklı limanlar yaratırlar.

Githurlav kale-manastırları, onları çevreleyen kaosa karşı sapasağlam durur, etraflarındaki hengâmeden bir çizik bile almaz görünürler çünkü githurlavların zihni böyle olmasını emretmektedir. Her manastır ilahilerden, yemeklerden, savaş sanatları eğitiminden ve kendi felsefi düşüncelerine ayrılmış katı bir program uygulayan keşişler tarafından idare edilir. Githurlavlar zihinsel güçle korunan duvarlarının ardında düşünceyi, öğrenmeyi, zihinsel gücün yapısını, düzeni ve disiplini kucaklarlar.

Githurlavların sosyal düzeni liyakate dayalıdır ve en bilge öğretmenler, zihinsel ve fiziksel savaş sanatlarında en yetenekli olanlar githurlav toplumunun liderleri olurlar. Githurlavlar geçmişin büyük kahramanlarına ve öğretmenlerine saygı gösterir, onların bir günde gösterdikleri erdemi tüm hayatları boyunca elde etmeye çalışırlar.

Zerthimon'un Takipçileri. Githurlavlar ırklarının kurucusu olan Zerthimon'a saygı duyarlar. Halklarını bağımsızlığa götüren kişi Gith olsa da Zerthimon onun liderliğe uygun olmadığına karar vermiştir. Çünkü savaş düşkünü olan Gith'in kısa bir süre sonra bir tiran olacağını ve onları köle yapan zihin yüzücülerden bir farkı olmayacağını öngörmüştür.

Zerthimon'un öğretilerinin ve ilkelerinin en iyi örneği olan becerikli githurlav keşişlerine zerth denir. Bu güçlü ve disiplinli keşişler sadece zihinlerinin gücünü kullanarak bedenlerini bir âlemden diğerine götürebilirler.

Şekara'nın Ötesi. Githurlavlar nadiren Şekara'nın ötesiyle ilgilense de diğer ırkların becerikli keşişleri bazen githurlav manastırlarını arar ve öğrenci olarak oraya girmek isterler. Githurlav bir öğretmenin genç githurlavları eğitmek veya Zerthimon'un felsefesini ve öğretilerini yaymak için Asıl Âlem'de gizli bir manastır kurması ise daha da ender rastlanan bir durumdur.

Ne kadar disiplinli olurlarsa olsunlar githurlavlar zihin yüzücüler tarafından çağlar boyu esir tutulduklarını asla unutmamışlardır. Tarihlerinin bu dönemine ağırlık veren githurlavlar *rrakkma* adı verilen özel bir bölüm kurmuşlardır. İllithid avcı grubu anlamına gelen *rrakkma*'lar diğer âlemlere gider ve bu avcı grubundaki githurlav sayısı kadar illithid öldürmeden kendi âlemlerine geri dönmezler.

"GİTHBALALAR VE GİTHURLAVLAR ZİHİN YÜZÜCÜLERİN TUTSAKLIĞI YÜZÜNDEN O KADAR DERİNDEN YARALANDILAR Kİ ESKİDEN BİRLEŞİK, TEK BİR IRK OLDUKLARINI UNUTTULAR. ÖZGÜRLÜKLERİNİ KAZANMALARININ ARDINDAN KİMSENİN TAM ANLAMIYLA ANLAYAMADIĞI BİR NEFRETLE BİRBİRİLERİYLE SAVAŞMAYA BAŞLADILAR."

—SARI ARİSTUL, ÂLEMSEL TARİH BİLGİSİ ÜSTADI

GİTHBALA SAVAŞÇISI

Orta insanımsı (gith), adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (yarım levha zırh)
Can Puanı 49 (9z8 + 9)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Bün +3, Zek +3, Bil +3
Duyular edilgen Algı 11
Diller Githçe
Zorluk 3 (700 DP)

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Githbalanın büyü yapma yeteneği Zekâ'dır. Githbala, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)
3/gün: *bulunmazlık* (sadece kendine), *sisli adım, zıpla*

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Githbala iki büyük kılıç saldırısı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar ve 7 (2z6) zihinsel zarar.

GİTHBALA ŞÖVALYESİ

Orta insanımsı (gith), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 91 (14z8 + 28)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +5, Zek +5, Bil +5
Duyular edilgen Algı 12
Diller Githçe
Zorluk 8 (3.900 DP)

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Githbalanın büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyülü saldırılara +5). Githbala, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)
3/gün: *bulunmazlık* (sadece kendine), *diller, sisli adım, zıpla*
1/gün: *âlem geçişi, telekinezi*

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Githbala iki gümüş büyük kılıç saldırısı yapar

Gümüş Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z6 + 6) kesici zarar ve 10 (3z6) zihinsel zarar. Bu bir büyülü silah saldırısıdır. Githbala, ruhsal bedende bulunan (*ruhsal yansıtma* büyüsünde olduğu gibi) bir hedefe karşı başarılı bir kritik vuruş yaparsa hedefe zarar vermek yerine hedefi fiziksel bedenine bağlayan gümüşi şeridi kesebilir

Githurlav Keşiş
Orta insanımsı (gith), adil tarafsız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 38 (7z8 + 7)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Güç +3, Çev +4, Zek +3, Bil +4
Beceriler Sezgi +4, Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller Githçe
Zorluk 2 (450 DP)

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Githurlavın büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir. Githurlav, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)
3/gün: *görünmezliği gör, kalkan, kuş tüyü, zıpla*

Zihinsel Savunma. Githurlav hiçbir zırh giymiyorken ve hiçbir kalkan kullanmıyorken Bilgelik tamlayıcını ZS'sine ekler

Eylemler

Çoklusaldırı. Githurlav iki silahsız saldırı yapar.

Silahsız Saldırı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve 9 (2z8) zihinsel zarar. Bu saldırı büyülü bir saldırıdır.

Githurlav Zerth
Orta insanımsı (gith), adil tarafsız

Zırh Seviyesi 17
Can Puanı 84 (13z8 + 26)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Güç +4, Çev +7, Zek +6, Bil +6
Beceriler Arkış +6, Sezgi +6, Algı +6
Duyular edilgen Algı 16
Diller Githçe
Zorluk 6 (2.300 DP)

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Githurlavın büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'sı 14, büyülü saldırılara +6). Githurlav, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)
3/gün: *görünmezliği gör, kalkan, kuş tüyü, zıpla*
1/gün: *âlem geçişi, hayali katil*

Zihinsel Savunma. Githurlav hiçbir zırh giymiyorken ve hiçbir kalkan kullanmıyorken Bilgelik tamlayıcını ZS'sine ekler.

Eylemler

Çoklusaldırı. Githurlav iki silahsız saldırı yapar.

Silahsız Saldırı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve 13 (3z8) zihinsel zarar. Bu saldırı büyülü bir saldırıdır.

Sırtlandamlar

Sırtlandamlar uyarı vermeksizin medeniyetin sınırlarında bulunan yerleşimlere saldıran vahşi insanımsılardır, kurbanlarını avlarlar ve etlerini midelerine indirirler.

Zebani Kökenleri. Sırtlandamların kökenleri, zebani efendisi Yeenoghu'nun Asıl Âlem'e geçmenin bir yolunu bulup, burada ortalığı birbirine kattığı zamana kadar uzanır. Sıradan sırtlanlar onun geride bıraktığı vahşeti takip etmiş ve bu zebani efendisinin kurbanlarını yemişlerdir. Bu sırtlanlar ilk sırtlandamlar haline dönüşmüş ve Yeenoghu Dipsiz Çukurlar'a geri gönderilene değin onu takip etmişlerdir. Bunun ardından zebanimsi gücün bir hatırlatıcısı olarak tüm dünyaya yayılmışlardır.

Göçebe Yok Ediciler. Sırtlandamlar tehlikelidirler çünkü rastgele, hiç beklenmezken saldırırlar. Yabanda bir anda ortaya çıkar, yağmalayıp katleder sonra da başka bir yere giderler. Çekirge sürüleri gibi saldırırlar. Yerleşimleri yerle bir eder ve geride enkaz haline gelmiş binalardan, kemirilmiş cesetlerden ve pislikleriyle dolmuş topraklardan başka bir şey bırakmazlar. Sırtlandamlar avlanmak için kolay hedefleri seçerler. Bir kalenin etrafındaki kasabalar, köyler ve çiftlikler alevler içinde yanarken, insanları katledilip yenilirken bu kalenin içindeki zırhlı savaşçılar bir çizik bile almaksızın sağ kalırlar.

Sırtlandamlar nadiren daimi yapılar inşa eder veya dayanıklı eşyalar yaparlar. Silah veya zırh üretmez, bunları öldürdükleri kurbanlarından alırlar. Onların kulaklarını, dişlerini, kafa derilerini ve diğer zafer nişanlarını bir ipe dizerek, sözde zırhlarının üzerine takarlar.

Kandan Gözü Dönmüş. Bir sırtlandamın yüreğinde iyilik veya merhamet bulunmaz. Bir zebani gibi vicdan duygunusun ne olduğundan habersizdir ve yıkıcı dürtülerini bir kenara bırakması ne öğretilebilir ne de başka yöntemlerle sağlanabilir. Sırtlandamların kana susamışlıkları onları herkesin düşmanları yapar ve ortak bir düşman bulamazlarsa bu sefer de kendi aralarında savaşırlar. En vahşi orklar bile sırtlandamlarla ittifak kurmaktan kaçınır.

Sırtlandam Sürü Lideri

Bir sırtlandam sürüsünün alfası, o sürünün lideridir; zekâsı ve acımasızlığıyla sürüyü yönetir. Lider, sürünün elde ettiği ganimetin, yiyeceğin, değerli ve büyülü eşyaların en iyisini alır. Bedenini demir süslerle ve iğrenç zafer nişanlarıyla süsler, kürkünü zebanimsi rünlerle boyar ve Yeenoghu'nun onu asla zarar ve yara görmeyecek bir hale getirmesini umar.

Yeenoghu'nun Dişi

Sırtlandamlar, zaferlerini zebanimsi ayinler yaparak ve Yeenoghu'ya kan kurbanı vererek kutlarlar. Bazen bu zebanı efendisi, içlerinden birinin bir zebani ruhu tarafından ele geçirilmesini sağlayarak takipçilerini ödüllendirir. Yeenoghu'nun gözdesi olarak işaretlenen bu şanslı sırtlandam Yeenoghu'nun dişi, Sırtlandam Efendisi'nin seçilmişi olur. Yeenoghu'nun ilk sırtlandamları yarattığı gibi diş tarafından öldürülen bir düşmanın etiyle beslenen sıradan bir sırtlan da korkunç bir değişim geçirerek tam yetişkin bir sırtlandam haline gelir. Bir bölgedeki sırtlanların sayısına bağlı olarak bir Yeenoghu'nun dişi sırtlandam nüfusunda inanılmaz bir artma gerçekleştirebilir. Dişi bulup öldürmek, bu nüfusu kontrol altında tutmanın tek yoludur.

SIRTLANDAM

Orta insanımsı (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (post zırh, kalkan)
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Sırtlandamca
Zorluk 1/2 (100 DP)

Vahşet. Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırık saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı.* Saldırıya +4, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z8 + 1) delici zarar.

SIRTLANDAM SÜRÜ LİDERİ

Orta insanımsı (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)
Can Puanı 49 (9z8 + 9)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Sırtlandamca
Zorluk 2 (450 DP)

Vahşet. Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırık saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Sırtlandam ya kılıçlı mızrağını ya da uzun yayını kullanarak iki saldırı yapar ve bunun ardından eğer yapabilirse Vahşet Başlat eylemini kullanır.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar.

Kılıçlı Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Vahşet Başlat (Yenilenir 5-6). Sırtlandamın görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan bir yaratık eğer sırtlandamı duyabiliyorsa ve Vahşet özelliği varsa bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için tepkisini kullanabilir.

YEENOGHU'NUN DİŞİ

Orta buk (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (post zırh)
Can Puanı 65 (10z8 + 20)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +2, Kar +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Cehennemce, Sırtlandamca
Zorluk 4 (1.100 DP)

Vahşet. Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırık saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Sırtlandam üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençesiyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 7 (2z6) zehir zararı almalıdır.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

G

Yercü, Derin (Svirfneblin)

Derin yercüler veya svirfneblinler yerin çok altındaki dolambaçlı semtlerinde ve oyulmuş mağaralarında yaşarlar. Gizlilikleri, zekâları ve azimleri sayesinde hayatta kalırlar. Gri tenleri, etraflarındaki taş işleri arasına kolayca karışabilmelerini sağlar. Ayrıca boyutları göz önüne alındığında şaşılacak derecede ağır ve güçlülerdir. Ortalama bir yetişkin 45 ila 55 kilogram arasında bir ağırlığa ve neredeyse 1 metrelik bir boya sahiptir.

Sıradan bir svirfneblin yerleşimi birkaç yüz derin yercüyü bünyesinde barındırır ve iyi tahkim edilmiştir. İçeri ve dışarı hareket etmeyi sağlayacak çok sayıda tüneli bulunur ki derin yercüler, bir saldırı esnasında bu tünelleri kullanarak kaçabilirler.

Erkekler ve Kadınlar. Erkek svirfneblinler keldir, hiç saçları yoktur; kadın svirfneblinlerin ise tel gibi, iplik iplik, gri saçları vardır. Geleneksel olarak kadınlar yerleşimleri idare ederken erkekler de düşmanları ve değerli taş damarlarını bulmak için etrafta kol gezerler.

Değerli Taş Toplayıcılar. Svirfneblinler değerli taşları el üstünde tutar, onlara çok değer verirler; özellikle de Karanlıkaltı'nın derin madenlerinden çıkardıkları yakutlara. Bu sevdaları yüzünden bayköçülerle, kara elflerle, aya-lıklarla, ercegellerle ve zihin yüzücülerle çatışmalara girerler. Derin yercüler tüm doğal düşmanları arasında en çok ölüm saçan, zebanilere tapan kara elflerden korkar ve nefret ederler.

Toprağın Dostları. Derin yercülere sıklıkla Toprak Âlemi'nden gelmiş yaratıklarla beraber rastlanır. Bazı svirfneblinlerin böyle yaratıkları çağırma becerisi bile vardır. Toprak yaratıkları svirfneblin yerleşimlerini korurlar. Özellikle gazar ezenler, yiyecek değerli taşlar karşılığında bu görevi yerine getirmekten büyük bir sevinç duyarlar.

Derin Yercü (Svirfneblin)

Orta insanımsı (yercü), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)
Can Puanı 16 (3z6 + 6)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Beceriler Araştırma +3, Algı +2, Gizlilik +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Yercüce, Yerel, Karanlıkaltıca
Zorluk 1/2 (100 DP)

Taş Kamuflajı. Yercünün, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Yercü Kurnazlığı. Yercünün, büyüye karşı yapacağı Zekâ, Bilgelik ve Karizma kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Yercünün doğal büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Şu büyüleri doğal olarak hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *bulunmazlık* (sadece kendine)
1/gün: *bulanık, kendini gizle, körlük/sağır*

Eylemler

Savaş Kazması. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Zehirli El Oku. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Obotlar

Obotlar küçük, kara kalpli, bencil insanımsılardır. Mağaralarda, terk edilmiş madenlerde, ganimeti alınmış zindanlarda ve bunlara benzer kasvetli yerlerde yaşarlar. Bireysel olarak zayıf olan obotlar bundan dolayı büyük –bazen inanılmayacak kadar kalabalık– topluluklar oluştururlar. Her şeyden çok güç elde etmeyi ister ve ne zaman bir tür yetki ele geçirseler onu mümkün olduğunca kötüye kullanırlar.

Obotumsular. Obotlar, obotumsular denilen bir yaratık ailesine aittir. İri yarı kuzenleri olan kocobotlar ve öcüayılar genellikle obotları itaatleri altına alırlar. Obotlar tembel ve disiplinsizdirler ki bu da onları kötü hizmetkârlar, işçiler ve korumalar yapar.

Kötücül Şenlik. Hırs ve kötülükle güdülenen obotlar, üstünlüğü ele geçirdikleri ender zamanlarda bayram yapmaktan kendilerini alamazlar. Zafer kazandıklarında dans eder ve sevinçten göklere uçarlar. Bu keyifleri sona erdiğinde diğer yaratıkların acı çekmesinden zevk alır ve her türlü çarpıklığı kucaklarlar.

Önderler ve Takipçiler. Obotlar, aralarındaki en güçlü veya zeki olan obot tarafından yönetilir. Bir obot başı tek bir ini kontrol ederken bir obot kralı veya kraliçesi (ki bunlar da pohpohlanmış bir obot başından başka bir şey değildir) yüzlerce obotu kontrol edebilir, kabilesinin hayatta kalmasını sağlamak için birden çok ini idaresi altına alabilir. Obot başları kolayca devrilebilir ve çoğu obot kabilesi kocobot generalleri veya öcüayı başları tarafından ele geçirilmiştir.

Zor İnler. Obotlar inlerini, davetsiz misafirlerin varlığını bildirmesi için alarmlarla süslemiştir. Bu inler, insan boyutundaki yaratıkların yollarını bulamayacağı ama obotların kolaylıkla yol alabileceği dar tüneller ve ufak deliklerle doludur. Bu durum obotların rahatlıkla kaçmasını veya düşmanlarının etraflarını sararak onları baskına uğratmalarını sağlar.

Fare Besleyiciler ve Kurt Biniciler. Obotların farelere ve kurtlara bir yakınlığı vardır; fareleri arkadaş, kurtları da binek olsun diye yetiştirirler. Obotlar, tıpkı fareler gibi gün ışığını sevmez ve gündüzleri yer altında uyurlar; kurtlar gibi sürüler halinde avlanır, kalabalıkta güç bulurlar. Kurtlara binerek avlandıklarında vur-kaç taktiğini kullanırlar.

Mağlubiyet'e Tapanlar. Mağlubiyet, Büyük Olan, Derinliklerin ve Karanlıkların Efendisi obotların büyük ilahıdır. Obotların çoğu tarafından üç metre boyunda, savaş yaralarıyla kaplı, kara derili ve alev gözlü bir obot olarak hayal edilen Mağlubiyet'e hayranlıktan değil korkudan tapınılır. Obotlar, öldüklerinde ruhlarının Mağlubiyet'in Ölüm Âlem'indeki ordusunun saflarına katılacaklarına inanırlar. Bu, çoğu obotun korkudan ödünü patlatan bir "ayrıcalıktır." Çünkü Büyük Olan'ın daimi tiranlığından ölümden bile çok korkarlar.

"ASKERLERE VEYA HAYDUTLARA İHTİYACIN OLURSA KOCOBOTLARI KULLAN. UYUYAN BİRİSİNİN KAFASINA ÖLÜMÜNE VURULMASINI İSTERSEN ÖCÜAYILARI TUT. UFAK, KÖTÜ APTALLAR ARIYORSAN OBOTLARDAN ŞAŞMA."
—STALMAN KUM, KÖLE EFENDİSİ

"BREE-YARK!"

—"TESLİM OLUYORUZ!"UN OBOTÇASI (ÖYLE OLDUĞUNU SÖYLÜYORLAR)

Obot

Küçük insanımsı (obotumsu), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh, kalkan)
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Beceriler Gizlilik +6
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1/4 (50 DP)

Çevik Kaçış. Obot, her sırasında bonus eylem olarak Tüymek veya Gizlenmek eylemlerinden birini kullanabilir.

Eylemler

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Obot Başı

Küçük insanımsı (obotumsu), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (örme zırh, kalkan)
Can Puanı 21 (6z6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +6
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1 (200 DP)

Çevik Kaçış. Obot, her sırasında bonus eylem olarak Tüymek veya Gizlenmek eylemlerinden birini kullanabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Obot palasıyla iki saldırı yapar. İkinci saldırının dezavantajı vardır.

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

Tepkiler

Saldırıyı Yönlendir. Obotun görebildiği bir yaratık, obotu bir saldırıyla hedef alırsa bu obot kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan başka bir obotu seçer. İki obot yer değiştirir ve seçilen obot hedef haline gelir.

Golemler

Golemler sıradan maddelerden yapılmışlardır – kil, et ve kemik, demir veya taş – ama şaşırtıcı derecede güçlü ve dayanıklıdırlar. Bir golemin hiçbir isteği yoktur, hayatta kalmak için bir şey tüketmez, acı hissetmez ve pişmanlık duymaz. Durdurulamaz bir yaratık olan bu şeyler yaratıcılarının emirlerini takip etmekten ve yaratıcılarının emirleri doğrultusunda korumaktan veya yok etmekten başka bir şey bilmezler.

Golem yaratmak isteyen birinin *golem rehberine* ihtiyacı vardır (*Zindan Efendisi'nin Rehberi'*ne bak). Rehberdeki detaylı görseller ve talimatlar belirli bir türden golemi yaratma işlemini adım adım anlatmaktadır.

Maddi Biçimde Unsursal Ruh. Bir golemin inşası bedeninin yapılmasıyla başlar. Bu da usta bir heykeltıraş, demirci veya cerrah olmayı gerektirir. Bazen bir golemin yaratıcısı kendi sanatının ustasıdır ama genellikle bir golem yaratmak isteyen birisi, işin bu adımını gerçekleştirmesi için işinin ehli bir zanaatkârı kiralar.

Bedenin kilden, etten, demirden veya taştan yapılmasının ardından golemin yaratıcısı bu bedeni, Unsursal Toprak Âlemi'nden elde ettiği bir ruhla canlandırır. Bu yaşam kıvılcımının herhangi bir anısı, kişiliği veya tarihi yoktur. Sadece bedeni hareket ettirecek ve emirlere itaat edecek bir güdüdür. Bu işlem ruhu yapay bedene bağlar ve onu, golemin yaratıcısının iradesi altına alır.

Ebedi Muhafızlar. Golemler kutsal alanları, mezarları ve hazine mahzenlerini, yaratıcıları ölüp gittikten çok sonraları bile koruyabilir, fiziksel zararlardan veya en güçlü büyüler hariç olmak üzere diğer büyülü etkilerden etkilenmeksizin aldıkları görevleri yerine getirmeye devam edebilirler.

Bir golem, sahip olanın golemi kontrol etmesini sağlayacak özel bir muska veya başka bir özel nesneyle yaratılabilirler. Yaratıcıları uzun zaman önce ölmüş olan golemler böylece yeni bir efendiye hizmet edebilirler.

Kör İtaatkârlık. Yaratıcısı veya sahibi ona emrederken bir golem kusursuz şekilde çalışır. Eğer bir golem emirsiz bırakılırsa veya güçsüz olursa elinden geldiğince son aldığı emri yerine getirmeye çalışır. Emirlerini yerine getiremeyen bir golem bu duruma şiddetle tepki verebilir -ya da durup hiçbir şey yapmayabilir. Birbiriyle çelişen emirler alan bir golem bazen bu emirler arasında gidip gelir.

Bir golem kendi kendine düşünemez veya kendi için bir şeyler yapamaz. Aldığı emirleri mükemmel derecede anlasa da bunun dışında bir dil yetisi yoktur ve konuşarak ne ikna edilebilir ne de kandırılabilir.

Yapının Doğası. Bir golemin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

"AÇILAMAZ KAPILARIN ARDINDA BÜYÜK BIR SALON VARDI. BU SALONUN UZAK TARAFINDA TAŞTAN, DEVASA BİR TAHT GÖRDÜK. TAHTIN ÜZERİNDEYSE İKİ ADAMDAN DAHA UZUN VE GENİŞ OLAN DEMİRDEN BİR HEYKEL OTURUYORDU. HEYKEL, ELLERİNDEN BİRİNDE DEMİRDEN BİR KILIÇ, DİĞERİNDE DE TÜYDEN BİR KAMÇI TUTUYORDU. O ZAMAN DÖNÜP GİTMEMİZ GEREKİYORDU İŞTE."

—BAŞBÜYÜBAZ MORDENKAINEN, MAURE KALESİ'NİN ALTINDAKİ ZİNDANLARDA MACERACI EKİBİYLE BERABER YAŞADIĞI KORKUTUCU ANILARI ANLATIRKEN

Kil Golemi

Kilden yapılan bu cüsseli golem çoğu insan boyutlu yaratıktan daha uzundur. İnsan şekilli olmasına rağmen orantıları yanlıştır.

Kil golemler büyük inançların din adamları tarafından belirli, ilahi bir amaç için kullanılırlar. Bununla beraber kil, yaşam gücü için zayıf bir kabuktur. Eğer golem zarar görürse ona bağlı olan unsursal ruh özgür kalabilir. Böyle bir golem deliye dönebilir, yok edilinceye veya tamamen tamir edilinceye değin etrafındaki her şeyi yok edebilir.

Et Golemi

Bir et golemi, dikkate değer bir güce sahip olan, insanımsıların vücut parçalarının birbirine dikilmesiyle veya çivilenmesiyle yaratılmış olan korkunç ve ürkünç bir yaratıktır. Beyni basit mantığa sahiptir ama düşünceleri bir çocuğunkinden daha gelişmiş değildir. Golemin kasları yıldırımın gücüne cevap verir, yıldırımla canlanır ve güçlenir. Güçlü tılsımlar golemin derisini korur, en güçlü silahlar hariç olmak üzere tüm büyülerin ve silahların zarar vermesini engellerler.

Bir et golemi sendeleyerek, tutuk eklemlere sahipmiş gibi yürür; dışarıdan bakıldığında sanki tüm vücudunu kontrol edemiyordur. Ölü bedeni unsursal bir ruh için uygun bir kap değildir; bu ruh bazen nefretini ifade etmek için anlaşılmaz şekilde ulur. Eğer ruh yaratıcısının iradesinden kurtulursa golem sakinleştirilinceye veya deriden kabuğu yok edilinceye veya tamamen iyileştirilinceye değin deliye döner.

Demir Golemi

Golemlerin en kudretlisi olan demir golemi ağır metallerden dövülmüş kocaman, uzun boylu bir devdir. Bir demir goleminin şekli herhangi bir biçime sokulabilir ama genellikle zırh parçalarından oluşmuş gibi görünmesi geleneksel hale gelmiştir. Tek bir yumruk darbesi yaratıkları öldürebilir ve ayakları yürürken yeri sarsar. Demir golemler oldukça uzun kılıçlar kullanırlar ve hepsi ölümcül zehir üfleme yeteneğine sahiptir.

Bir demir goleminin bedeni tentür ve çeşitli karışımlarla dövülmüştür. Diğer golemler bedenlerini oluşturan maddelerin doğası veya onlara bağlı olan unsursal ruhların gücü nedeniyle zayıflıklar taşısalar da demir golemler neredeyse yaralanamaz şekilde tasarlanmışlardır. Demir gövdeleri, onları canlandıran ruhları mahkûm eder ve sadece büyülü veya adamantinin gücüne sahip silahlarla zarar görebilirler.

Taş Golemi

Taş golemleri şekil ve biçim açısından çok çeşitlidirler. Taştan yapılan bu golemler uzun boylu, etkileyici heykeller olmaları için şekillendirilebilirler. Çoğu, insanımsılara benzese de taş golemler heykeltıraşın hayal edebildiği her şekilde olabilirler. Mühürlü mezarlarda veya kayıp şehirlerin kapılarında bulunan kadim taş golemler bazen dev hayvangillerin biçimlerinde yapılmışlardır.

Diğer golemler gibi taş golemler de neredeyse tüm büyülere ve silahlara karşı dirençlidirler. Bir taş golemle savaşan yaratıklar onların etrafında zamanın akışında meydana gelen bir düzensizlik hissederler, sanki kendileri de taştan yapılmış gibi bir duyguya bürünürler.

"Golemin fiziksel biçimi ne kadar katı olursa görev duygusunu yitirmesi de o kadar zor olur. Kilden olanlarsa biraz tutuk olabilir, dikkat etmek lazım."
—Kil Golemler Rehberi'ndeki Uyarılar

Kil Golemi

Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 133 (14z10 + 56)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Zarar Bağışıklıkları asit, zehir, zihinsel; adamantin olmayan büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz
Zorluk 9 (5.000 DP)

Asit Emilimi. Golem ne zaman asit zararı alacak duruma düşerse hiç asit zararı almaz. Onun yerine verilen asit zararı kadar can puanı kazanır.

Delir. Golem ne zaman sırasına 60 can puanıyla ya da bunun altında başlarsa bir z6 at. 6 gelirse golem delirir. Delirmiş bir golem ne zaman sıra ona gelse görebildiği en yakınındaki yaratığa saldırır. Eğer ilerleyecek ve saldıracak bir yaratık yoksa golem bir nesneye saldırır. Golemin etrafında birden çok nesne varsa kendisinden daha küçük olanı seçer. Golem delirdiğinde yok edilinceye ya da tüm can puanlarını yeniden kazanıncaya kadar deli olarak kalmaya devam eder.

Sabit Biçim. Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışıktır.

Büyü Direnci. Golemin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Golemin saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Golem iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z10 + 5) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) alınan zarar kadar azalmalıdır. Eğer bu saldırı hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür. Bu azalma *büyük onama* büyüsü veya başka bir büyü aracılığıyla etkisiz hale getirilinceye değin etkili olur.

Hız (Yenilenir 5-6). Golem, bir sonraki sırasının sonuna kadar büyülü olarak GS'sine +2 bonus kazanır, Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir ve darbe eylemini bonus eylem olarak kullanabilir.

"MEZAR HIRSIZLARIMDAN İKİ YAKALANDI VE DÜN ASILDI. DİĞER İKİSİ ANLAŞILABİLİR ŞEKİLDE BENZER BİR SONLA BULUŞMAKTAN KORKTUKLARI İÇİN ÇEKİNGENLERDİ. AMA ONLARIN ENDİŞELERİNİN DENEYİMİ ENGELLEMESİNE İZİN VEREMEM. TAZE CESETLERE İHTİYACIM VAR VE O İKİ BALKABAĞI BENİM İÇİN BUNLARI GETİREMEZSE BEN DE ONLARINKİNİ KULLANIRIM."

—DİRİLTİCİ EVANGELİZA LAVAİN'İN GÜNLÜĞÜNDEN

Et Golemi

Orta yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 9
Can Puanı 93 (11z8 + 44)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Zarar Bağışıklıkları yıldırım, zehir; adamantın olmayan büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz
Zorluk 5 (1.800 DP)

Delir. Golem ne zaman sırasına 40 can puanıyla ya da bunun altında başlarsa bir z6 at. 6 gelirse golem delirir. Delirmiş bir golem ne zaman sıra ona gelse gorebildiği, en yakınındaki yaratığa saldırır. Eğer ilerleyecek ve saldıracak bir yaratık yoksa golem bir nesneye saldırır. Golemin etrafında birden çok nesne varsa kendisinden daha küçük olanı seçer. Golem delirdiğinde yok edilinceye ya da tüm can puanlarını yeniden kazanıncaya kadar deli olarak kalmaya devam eder.

Eğer golemın yaratıcısı delirmiş golemden en fazla 24 metre uzaklıktaysa sertçe ve ikna edici şekilde konuşarak golemi sakinleştirmeyi deneyebilir. Golemin, yaratıcısını duyabiliyor olması gerekir. Golemin yaratıcısı eylemini kullanarak GS 15 Karizma (İkna) kontrolü yapar. Kontrol başarılı olursa golemin deliliği geçer. Golem 40 can puanı veya bunun altındayken zarar alırsa yeniden delirebilir.

Ateşten Kaçınma. Golem ateş zararı alırsa bir sonraki sırasının sonuna kadar yaptığı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı olur.

Sabit Biçim. Golem, biçimini değiştirecek tüm buyülere veya etkilere karşı bağışıktır.

Yıldırım Emilimi. Golem ne zaman yıldırım zararı alacak duruma düşerse hiç yıldırım zararı almaz. Onun yerine verilen yıldırım zararı kadar can puanı kazanır.

Büyü Direnci. Golemin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır

Büyülü Silahlar. Golemin saldırıları büyüludur.

Eylemler

Çoklusaldırı. Golem iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

Demir Golemi
Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 210 (20z10 + 100)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir, zihinsel; adamantin olmayan buyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz
Zorluk 16 (15 000 DP)

Ateş Emilimi. Golem ne zaman ateş zararı alacak duruma düşerse hiç ateş zararı almaz. Onun yerine verilen ateş zararı kadar can puanı kazanır.

Sabit Biçim. Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışıktır.

Büyü Direnci. Golemin buyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Golemin saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Golem iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z8 + 7) sersemletici zarar.

Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 23 (3z10 + 7) kesici zarar.

Zehir Nefesi (Yenilenir 6). Golem 6 metrelik konik bir alana zehirli gaz puskürtür. Bu alandaki her yaratığın GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapması, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zararı alması, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alması gerekir.

Taş Golemi
Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 178 (17z10 + 85)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Zarar Bağışıklıkları zehir, zihinsel; adamantin olmayan buyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının bildiği dılleri bilir ama konuşamaz
Zorluk 10 (5.900 DP)

Sabit Biçim. Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışıktır.

Büyü Direnci. Golemin buyülere ve diğer büyülu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Golemin saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Golem iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3z8 + 6) sersemletici zarar.

Yavaşlat (Yenilenir 5-6). Golem, kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir veya daha fazla yaratığı hedef alır. Her hedef bu büyüye karşı GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir hedef tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında bir defadan fazla saldırı yapamaz. Buna ek olarak hedef kendi sırasında ya eylemini ya da bonus eylemini kullanabilir, ikisini kullanamaz. Bu etki 1 dakika boyunca sürer. Bir hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.

Kıyant
Buyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 114 (12z10 + 48)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +4
Durum Bağışıklıkları taşlaşma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 5 (1.800 DP)

Tepme Hücumu. Eğer kıyant, bir yaratığa, aynı (kendi) sırasında boynuzlarıyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse yaratık GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kıyant bonus eylemini kullanarak ona karşı bir toynak saldırısı yapabilir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z12 + 5) delici zarar.

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2z10 + 5) delici zarar.

Taşlaştıran Nefes (Yenilenir 5-6). Kıyant 12 metrelik konik bir alana taşlaştıran buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Bunye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar etmelidir. Başarılı olursa bu etki o hedef için sona erer. Başarısız olursa hedef *büyük onama* büyüsü veya başka bir büyü aracılığıyla serbest bırakılıncaya değin taşlaşmıştır.

Kıyant

Kıyantla karşılaşan çok az yaratık bu macerasını anlatma şansına sahip olmuştur. Bedeni demir levhalarla kaplıdır, burunlarından yeşil buhar çıkarır.

Korkunç Yapı. Kıyantın demir levhalarının rengi kapkara siyahtan parlak gümüşe kadar değişebilir. Ama bu doğal zırh onun hareketlerini hiçbir şekilde engellemez. Vücudunun yağı bu zırhı kayganlaştırır. Hasta veya hareket etmeyen bir kıyant mantar veya uyuz hastalığı gibi pas tutar. Paslı bir kıyant hareket ettiğinde vücudundaki levhalar birbirine sürtünürken sesler çıkartır.

Canavar Avcı. Kıyant kendine bir av belirlediğinde, metallerin birbirine çarparken çıkardığı kulak tırmalayan seslerle saldırır. Avına vurduğunda onu yere devirir veya geriye fırlatır ve sonra da zalim toynaklarını kullanarak öldüresiye ezer. Birden fazla düşmanla karşı karşıya gelen bir kıyant onları taşlaştırmak için ölümcül bir buhar üfler. Acıktığında taşlaşmış avlarından birini parçalar, güçlü çenesini ve dişlerini kullanarak, bu kurbanını toz haline getirerek yiyip karnını doyurur. Bir kıyant ininin etrafındaki birbirini kesen tepeleme izleri ve devrilmiş ağaçlar, taşlaşmış ama parçalanmış düşmanların henüz yenmemiş kısımlarıyla doludur.

"CESUR HAYDUDUMUZ BİR İP BAĞLAMAK İÇİN YUKARI TIRMANDI. BİR ŞAŞIRMA SESİ GELDİ VE İP DÜŞTÜ. ONU BİR DAHA HİÇ GÖRMEDİK."

—KORRANBERG GÜNCESİ'NDE YAYINLANAN, BİR MACERACININ KHYBER'DEKİ SALDIRISINA DAİR

Grell

Bir grell, geniş, keskin bir gagaya sahip yumrulu, uçan bir beyine benzer. On, uzun dokunacı, sert, lifli derinin altına gizlenmiş yüzlerce yüzük şekilli kastan oluşur. Her dokunacın ucunda keskin iğneler vardır ve bunlar zehir enjekte eder. Grell delmek veya parçalamak istemediği nesneleri tutmak veya kullanmak istediğinde bu iğneleri içine çekebilir.

Grellerin gözleri yoktur ve havada süzülürler. Bununla beraber güçlü bir duyma yetileri vardır ve derileri titreşimlere ve elektriksel alanlara karşı hassastır. Böylece hemen etraflarında olan varlıkları ve nesneleri fark edebilirler. Bu yaratığın, etrafındakileri sezmek ve hareket etmek için elektriği kullanabilmesi ona zarar görmeden yıldırımı soğurması (absorbe etmesi) yeteneğini de kazandırmıştır.

Doğaları gereği yalnız yaşayan greller bazen küçük gruplar halinde de yaşayabilirler.

Uçan Tuzakçılar. Bir grell yalnız kalmış yaratıkları avlamayı tercih eder. Bir mağaranın veya geçidin tavanında sessizce süzülür ve altından uygun bir av geçince hızla alçalır ve dokunaçlarını avının etrafına sarar. Bunun ardından yakaladığı felç olmuş hedefiyle inine doğru uçar.

Yabancı Avcılar. Greller, kendileri dışındaki yaratıkları üç gruba ayırırlar; yenilebilirler, yenilemezler ve Büyük Yiyiciler (yani bir grelli yiyebilen nadir yaratıklar). Grellerin, insanımsılar da dâhil olmak üzere yenilebilir olarak gördükleri hedeflere saldırırken hiç tereddütleri olmaz. Daha büyük yaratıkları, taşıyamama korkularından dolayı avlamaktan kaçınırlar.

Bir grell, bazen yaşadığı yere gelen maceracıların buradaki canavarları öldürmesine izin verir. Onların önüne çıkmaz, kendisi için tehdit olabilecek bir düşmandan kurtulurken saldırmak için daha uygun bir zamanın gelmesini bekler.

Grell

Orta sapınç, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 55 (10z8 + 10)
Hızı 4 m., uçma 12 m., (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (−1)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Durum Bağışıklıkları kör olma, yere düşme
Duyular körgörüşü 24 m., (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 14
Diller Grellce
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Grell iki saldırı yapar: Biri dokunaçlarıyla ve diğeri gagasıyla.

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenen hedefin durumu felç olmuştur ve her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Bu hedef aynı zamanda yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutluysa yakalanma sona erinceye değin durumu kısıtlanmıştır. Yakaladığı hedefe saldıran grellin bu hedefe yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır ve bu saldırıyı başka hedeflerde kullanamaz. Grell hareket ederken, yakaladığı Orta veya daha küçük boyutlu her yaratık da onunla beraber hareket eder.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar.

Sazgan

Orta canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 27 (6z8)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Zarar Dirençleri büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Taş Kamuflajı. Sazganın, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Sazgan dokunaçlarıyla bir saldırı yapar. Eğer saldırı isabet ederse sazgan aynı hedefe karşı bir gaga saldırısı yapabilir.

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Alfa Sazgan

Büyük canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z10 + 20)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (−3)	14 (+2)	9 (−1)

Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 7 (2.900 DP)

Taş Kamuflajı. Sazganın, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Sazgan ıkı saldırı yapar: Biri kuyruğuyla ve diğeri dokunaçlarıyla. Eğer dokunaçlarıyla ısabetli bir saldırı yaparsa aynı hedefe karşı bir gaga saldırısı da yapabılır.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı·* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z8 + 4) kesici zarar.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 3) delıcı zarar.

Sazgan

Solucana benzeyen sazgan görünmeden bekler, avlandığı mağaraların kayalık arazisine mükemmel bir şekilde uyum sağlar. Ancak av yakına geldiğinde ortaya çıkar, dikenli dört dokunacını açarak avını yemeye hazır, sert gagasını ortaya çıkarır.

Bekleyen Avcılar. Sazganlar nadiren avlanırlar. Avlanmak yerine lastiğimsi bedenlerini sürükleyerek yaratıkların sık geçtiği yerlere giderler, kaya ve enkaz arasında saklanırlar, deliklere veya yarıklara sıkışırlar, tavanlara tırmanırlar veya sarkıtlara sarılırlar. Bunun ardından da avlarının kendilerine gelmesini bekler ve altlarından geçerken kendilerini bırakırlar. Bir sazgan, diğer sazganlar dışında her şeyi yer. En yakındaki avı hedef alırlar. Öldürdükleri hedefleri dokunaçlarıyla yakalayıp, yalnız başlarına yemek için sürüklerler.

Dolaşan Tuzakçılar. Sazganlar, bir bölgedeki besin kaynağı azalana kadar aynı bölgede kalırlar. Av sayısının azalması, genellikle etraftaki bilinçli yaratıkların sazganların farkına varması ve kendilerine yeni yollar bulmalarından kaynaklanır. Av, Karanlıkaltı'nda azaldığında sazganlar yüzeye çıkarlar, ağaçların arasında veya yamaçlarda dolanırlar. Bir sazgan sürüsü çoğu zaman besili, obez, aşırı büyük bir alfa sazgan tarafından idare edilir.

Kıyım Ganimeti. Zaman içinde sazgan inleri, bilinçli avlardan geriye kalan eşyalarla dolup taşar ve uzman rehberler bunların nerede bulunacağını bilecek işaretleri görürler. Karanlıkaltı kâşifleri bazen onları açlıktan öldürmek için sazgan inine giden ve çıkan yolları kapatırlar. Sonra da bu yaratıkların biriktirdiği ganimeti ceplerine indirirler.

Karlan

Karlanlar, gövdeleri aslana; başları, ön ayakları ve kanatları da kartala benzeyen vahşi, havacı etçillerdir. Saldırdıklarında kartallar kadar hızlı ve ölümcül olurlar ama bir aslanın amansızlığına ve ihtişamına sahiptirler.

At Yiyiciler. Karlanlar küçük sürüler halinde avlanır, yuvalarını yaptıkları yüksekliğin çevresindeki geniş ovaların ve ormanların çok üzerinde uçarlar. Sürü hayvanları ve atlar her şeyden çok arzuladıkları avlardır. Bununla beraber kartatları da avlayıp öldürürler. Bir karlan atları gördüğünde sürüdaşlarına haber vermek için çığlık atar ve hızlıca avına doğru dalışa geçer.

Atlara binenler veya onları yetiştirenler bir karlanın kulakları delen çığlığından dehşete kapılırlar, bu sesin ardından mutlaka yaşanacak olan kanlı çatışmaya kendilerini hazırlarlar. Bir karlan eğer yapabiliyorsa atın binicisini görmezden gelir ve bineğini terk eden biri veya bir ya da iki tane atı gözden çıkaran bir çoban zarar görmeden avıyla ilgilenen karlandan kurtulabilir. Atlarını korumaya çalışan süvariler ise saldıran bir karlanın gözü kara vahşiliğini üzerine çekerler.

Göklerde Yaşayanlar. Karlanlar, uçurumların yüksek zirvelerine, dallardan, yapraklardan ve avlarının kemiklerinden yuvalar yaparlar. Karlanlar kendilerine bir bölge belirledikten sonra buradaki av ve besin hayvanları tükenene kadar oradan ayrılmazlar.

Saldırgan ve bölgeci olan karlanlar yuvalarını korumak için şiddetli hava çatışmalarına girer, üzerlerine saldıran düşmanlarını yere çarpmak için kanatlarını koparırlar. Tırmanarak yuvalarına ulaşmaya çalışanları ise dağ yamacından alır ve yerler veya ölümlerine çakılmaları için yüksekten yere bırakırlar.

Eğitimli Binekler. Yumurtadan yetiştirilen bir karlan binek olması için eğitilebilir. Bununla beraber böyle bir eğitim zaman alıcıdır, pahalıdır (çoğunlukla yaratığın ihtiyaç duyduğu bol miktardaki besini almak için) ve tehlikelidir. Karlanın efsanevi vahşiliğinden iyi anlayan uzman eğiticiler genellikle bu hayvanları güven içinde eğitebilen yegâne kişilerdir.

Bir kez eğitildi mi bir karlan korkusuz ve sadık bir binek olur. Hayatı boyunca tek bir efendiye kendini bağlar, binicisini korumak için ölümüne savaşır. Binek olan bir karlan at etine duyduğu açlığı muhafaza eder ve akıllı bir efendi, medeni topraklardan geçerken başka hayvanlarla onun bu açlığını kontrol altında tutmasını bilir.

Karlan

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 12 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

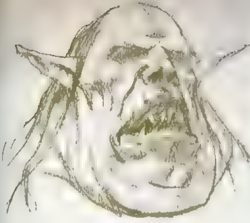
Güçlü Görme. Karlanın görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Karlan iki saldırı yapar: Biri gagasıyla diğeri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.



Sokor

Yer altında yaşayan ilkel sokorlar bir zamanlar insandılar ama nesiller boyu zihin yüzücülere tapınmaları ve Karanlıkaltı'nda sinsice dolanıp durmaları onları uzun zaman önce kör, canavarımsı yamyamlar haline getirdi.

Düşmüş Tarikatçılar. Zihin yüzücülerin imparatorluğu eskiden pek çok dünyaya yayılmış, sayısız ırkı köleleştirmişti. Bunların arasında, zihin yüzücülerin düşünce kontrol güçleriyle gizlice kendi taraflarına çektikleri insanların din adamları da vardı. Bu toplulukların din adamları zaman içinde kendi inançlarına mensup olanları illithidlere tapınır hale getirdiler ve onlara kâfir ilahlar olarak tapındılar.

Köle yapılan bu insanların ayinleri, zaman içinde, zihin yüzücülerin beyin yemelerini dinsel bir tören olarak kabul eden coşkun, yamyam tarikatlar yarattı. İllithidler kendilerine tapanlara, kurban edilmeleri için başka bilinçli yaratıklar kaçırmayı emrettiler. Onlar kurbanların beyinlerini tükettikten sonra, ölü bedenleri bu tarikatçılara verdiler.

Kör Avcılar. Zihin yüzücülerin imparatorluğu tuzla buz olduğunda tarikatçılar kendilerini bir zamanlar kurban etmek için avladıklarıyla yani düşmanlarıyla sürekli savaşır halde buldular. İbadet ettikleri illithid ilahlarının diyarları olan Karanlıkaltı'na kaçtılar. Nesiller boyu bu ışıksız dünyada yaşadılar, hayatta kalmak için görüşten başka duyularına güvendiler. Zamanla gözleri işe yaramaz hale geldi ve göz kapakları bir daha açılmamak üzere kapandı, geride göz kapaklarıyla örtülü boşluklar bıraktı.

Bir sokorun kulakları en hafif adımları veya taştan tünellerde yankılanan fısıltıları dahi duyabilir. Diğer insanımsıların duyamayacağı kadar alçak bir sesle konuşabilir. Ter, et ve kan kokusu açlığını uyandırır ve böyle kokuları sanki bir tazıymışçasına takip edebilir. Sokorlar duyularını güçlendirmek için inlerinden uzaktaki yerlere kan izleri, dışkı yığınları veya avladıkları yaratıkların iç organlarını bırakırlar. Davetsiz misafirler bu bölgelerden geçtiklerinde, buralardan yayılan kokular bu misafirlerin kokusunu da beraberinde taşır ve sokorlar böylece uyarılmış olur.

Çoğu yaratık için körlük büyük bir engeldir. Diğer duyuları güçlenmiş bir sokor için görmemek bir avantajdır. Çünkü bir sokor görsel yanılsamalarla (illüzyonlarla) veya bunlara benzer şeylerle kandırılamaz. Avını avlarken korkusuzdur.

Bitmeyen Savaş. Sokorlar halen zihin yüzücülere saygı duyar, ellerinden geldiğinde ve mümkün olduğunda onlara hizmet ederler. Sokorlar ayrıca kendilerini yerin altına iten savaşı da hatırlarlar. Onlar için bu savaş hiç bitmemiştir. İllithid efendileri için yüzeye çıkıp yeni kurbanlar kaçırmaya devam ederler.

Sokor

Orta insanımsı (sokor), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Beceriler Atletizm +5, Algı +3, Gizlilik +3
Durum Bağışıklıkları kör olma
Duyular körgörüşü 12 m. veya sağır olmuşken 4 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 13
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 1/4 (50 DP)

Kör Duyular. Sokor, sağırken ve koklayamazken körgörüşünü kullanamaz.

Güçlü Duyma ve Koklama. Sokorun görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Kaya Kamuflajı. Sokorun kayalık arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Dikenli Kemik Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) sersemletici zarar ve 2 (1z4) delici zarar

G

Cadalozlar

Cadalozlar kötü ve zalimden başka bir şey değildirler. Yaşlı kadınlara benzeseler de bu canavarımsı yaratıkların ölümlü olmakla hiçbir ilişkileri yoktur. Görünüşleri, kalplerindeki karanlığın bir yansımasıdır.

Kötülüğün Yüzleri. Aslen Perikırı'ndan gelen kadim varlıklar olan cadalozlar, ölümlülerin dünyasının yaralarıdır. Çökük yüzlerini uzun, yıpranmış saçları çevreler; iğrenç benleri ve siğilleri lekeli derilerini süsler; uzun ve ince parmakları, bir dokunuşla eti kesecek kadar keskin olan pençelerle biter. Basit giysileri her zaman eski püskü ve kirlidir.

Tüm cadalozların büyülü güçleri vardır ve hatta bazıları büyü bile yapabilir. Biçimlerini değiştırebilirler, düşmanlarını lanetleyebilirler ve kibirleri yüzünden her fırsatta küfrettikleri ilahların büyüsüyle başa çıkabileceklerini sanırlar.

Cadalozlar kendilerine tuhaf ve karamsar isimler seçerler. Kara Morwen, Peggy Domuzeklemli, Yaşlı Söğütcücesi, Kıvrık Kadın, Çürük Ethel veya Solucandiş Teyze gibi.

Canavarımsı Annelik. Cadalozlar, insan yavrularını çalarak ve yiyerek çoğalırlar. Cadaloz, bir bebeği beşiğinden veya annesinin rahminden çaldıktan sonra onu yer. Bir hafta sonra, on üçüncü yaşına değin insan gibi görünecek olan bir kız bebek doğurur. Bu yaştan sonra çocuk cadalozun bir ikizine dönüşür.

Cadalozlar bazen doğurdukları çocukları kendileri büyütür böylece bir meclis oluştururlar. Bazen de bu çocukları ailelerine geri götürürler ve zamanı geldiğinde, o ailenin yaşayacağı dehşeti uzaktan izleyerek eğlenirler.

Kara Anlaşmalar. Cadalozlar kendilerinin en kurnaz yaratıklar olduklarını düşünürler ve diğer tüm yaratıklara yukarıdan bakarlar ki bu da çoğu zaman hata yapmalarına neden olur. Bu kibirleri, kendilerine gereken saygıyı gösterdikleri sürece ölümlülerle anlaşma yapmalarına engel olmaz. Uzun yaşamları boyunca yerel hikâyeler, kara yaratıklar ve büyü hakkında çok şey öğrenirler ve bu bilgileri de belirli bir bedel karşılığında satmaya isteklidirler.

Cadalozlar ölümlülerin kendi kendilerine zarar vermelerini izlemekten zevk alırlar. Bundan dolayı onlarla yapılacak anlaşmalar her zaman tehlikelidir. Böyle bir anlaşmanın şartları arasında genellikle tehlikeli talepler veya sevilen bir şeyden vazgeçmek vardır; özellikle kaybedilecek olan şey anlaşmayla elde edilen kazancı ortadan kaldıracak nitelikteyse.

Kötü Doğa. Cadalozların ölüme karşı bir ilgileri vardır ve giysilerini ölü şeylerle süslerler. Bunun yanında süs olarak kemik, et ve pislik kullanırlar. Kusurları beslerler ve yaralar kapanmasın diye onları sürekli deşerler. Çekici yaratıklar bir cadalozun midesini bulandırır. Bundan dolayı o yaratığın biçimini bozarak ve çirkinleştirerek "yardım" edebilirler.

Rahatsız ediciliği ve hoşnutsuzluğu sevmek bir cadalozun hayatının her alanına yansımıştır. Bir cadaloz büyülü bir devin kurukafasında uçabilir ve başsız bir bedene benzeyen bir ağaca inebilir. Başka biri kafeslerde tutulan canavarlar ve kölelerden oluşan bir grupla beraber yolculuk edebilir ve istenmeyen yaratıklar yaklaşmasın diye büyüyle bunu gizleyebilir. Cadalozlar taşlarla dişlerini sivriltirler ve kurbanlarının bağırsaklarından ip eğirirler. Tüm bu yaptıklarını görenlerin yüzündeki dehşet de hoşlarına gider.

Kara Kardeşlik. Cadalozlar birbirleriyle iletişim halinde kalır ve bilgi alış verişi yaparlar. Bunun sayesinde bir cadaloz başka bir cadalozun yerini her zaman bilir. Cadalozlar birbirlerini sevmezler ama her zaman var olmuş ve bundan sonra da var olacak bazı kurallara uyarlar: Bir cadaloz başka bir cadalozun arazisine girerken mutlaka geldiğini haber vermeli, bir cadaloz başka bir cadalozun evine girerken mutlaka hediye getirmeli ve başka bir cadaloza verilen söz her zaman tutulmalıdır -tabii bu söz, parmaklar çaprazken verilmediyse.

Cadaloz Meclisleri

Cadalozların birlikte çalışması gerektiğinde, bencil doğalarına rağmen bir araya gelir ve bir meclis oluştururlar. Bir meclis tüm türden cadalozları bünyesinde buluşturabilir ki burada onların hepsi eşit seviyededir. Bununla beraber her cadaloz kendi planlarının peşinde koşar ve daha güçlü olmak ister.

Bir cadaloz meclisi üç cadalozdan oluşur ki iki cadaloz arasındaki anlaşmazlığı üçüncüsü sonlandırabilsin. Üçten daha fazla cadaloz bir araya gelirse ki bu iki meclisin karşı karşıya gelmesi gibidir, sonuç genellikle kaos olur.

Paylaşılmış Büyüyapmak. Bir cadaloz meclisinin üç üyesi de birbirlerinden en fazla 12 metre uzaklıktayken sihirbaz büyü listesinden olan aşağıdaki büyüleri yapabilirler ama büyü haznelerini aralarında paylaşmaları gerekir.

1. Seviye (4 hazne): *tanımla, zehir ışını*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, nesne bul*
3. Seviye (3 hazne): *karşıbüyü, lanet bahşet, şimşek*
4. Seviye (3 hazne): *başkalaşım, hayali katil*
5. Seviye (2 hazne): *öbür taraftan haberler, uzakgörü*
6. Seviye (1 hazne): *bakış*

Bu büyüleri yaparken her cadalozun 12. Seviyeli büyü yapıcı olduğu ve büyü yapma yeteneği olarak Zekâ yeteneğini kullandığı varsayılır. Büyü kurtulma GS'sı 12 + cadalozun Zekâ tamlayıcısıdır ve büyü saldırı bonusu 4 + cadalozun Zekâ tamlayıcısıdır.

Cadaloz Gözü. Bir cadaloz meclisi, *cadaloz gözü* denilen büyülü bir nesne yapabilir. Bu nesne vernikle kaplı gerçek bir gözdür ve sıklıkla bir kolye gibi giyilebilir herhangi bir eşyaya takılmıştır. *cadaloz gözü* saklanması ve taşınması için genellikle güvenilir bir hizmetkâra verilir. Meclisteki bir cadaloz, her ikisi de aynı varlık âleminde olması şartıyla eylemini harcayarak *cadaloz gözünün* ne gördüğüne bakabilir. Bir *cadaloz gözünün* ZS'sı 10'dur, 1 can puanı vardır ve 24 metrelik yarıçapa sahip karagörüş özelliğine sahiptir. Yok edilirse her meclis üyesi 3z10 zihinsel zarar alır ve 24 saat boyunca kör olur.

Bir cadı meclisi aynı anda sadece bir *cadaloz gözüne* sahip olabilir ve yeni bir tanesini yaratmak için tüm üç meclis üyesinin belirli bir ayin yapması gerekir. Bu ayin 1 saat sürer ve kör olan bir cadaloz bu ayini yapamaz. Ayin esnasında cadalozlar bu ayini yapmak dışında bir eylemde bulunurlarsa ayin en baştan başlamalıdır.

Bazı insanımsılar bu kuralların herkes için geçerli olduğu yanılgısına düşer. Böyleleriyle karşılaşan bir cadaloz, ona unutamayacağı bir ders vermeden önce eğlenmek için onunla kedinin fareyle oynadığı gibi oynar.

Kara İnler. Cadalozlar karanlıkta, çarpık ormanlarda, kasvetli bozkırlarda, fırtınalı sahillerde ve sıkıntı veren bataklıklarda yaşarlar. Zaman içinde, cadalozun içinde yaşadığı çevre bu yaratığın kötülüğünü yansıtır hale gelir ve davetsiz misafirleri bir şekilde öldürmeye başlayabilir. Karanlığın çarpıttığı ağaçlar gelip geçenlere saldırır, sarmaşıklar kurbanlarına dolanır ve onları çekip götürürler. İğrenç kokulu sisler havayı zehire çevirir, bataklıkları ve delikleri gizler.

Yeşil Cadaloz

Sefil ve nefret dolu yeşil cadalozlar ölmekte olan ormanlarda, ıssız bataklıklarda ve sisli bozkırlarda yaşar, evlerini mağaralara yaparlar. Yeşil cadalozlar kendi işlerini yapması için başkalarını yönlendirmeyi sever, asıl niyetlerini saklarlar. Yardım çağrılarını taklit ederek kurbanlarını çeker veya istenmeyen misafirleri sahte savaş çığlıklarıyla kovalarlar.

Trajedi Meraklıları. Yeşil cadalozlar diğer yaratıkların başarısızlıkları ve trajedilerinden mutlu olurlar. İnsanları düşürmeyi sever, umudu umutsuzluğa döndürürler. Bunu sadece bireyler için değil tüm bir ulusun hepsi için yaparlar.

Meclisler. Bir meclisin üyesi olan bir yeşil cadalozun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucuğuna bkz.) zorluk derecesi 5'tir (1.800 DP).

Yeşil Cadaloz

Orta perisel, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 82 (11z8 + 33)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Beceriler Arkış +3, Aldatma +4, Algı +4, Gizlilik +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ortak Lisan, Ejderce, Perice
Zorluk 3 (700 DP)

Yüzergezer. Cadaloz havayı ve suyu soluyabilir.

Doğal Büyüyapımı. Cadalozun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Cadaloz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *acımasız şaka, dans eden ışıklar, küçük illüzyon*

Taklitçilik. Cadaloz hayvan ve insanımsı seslerini taklit edebilir. Bu sesleri duyan bir yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik (Sezgi) kontrolüyle onların taklit olduğunu anlayabilir.

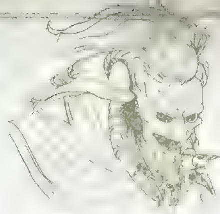
Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

Yanıltan Görünüm. Cadaloz kendisini ve giydiği veya taşıdığı her şeyi büyülü bir yanılsama (illüzyon) ile örter ve onun genel boyutuna ve insanımsı şekline benzer başka bir yaratığın biçiminde görünur Cadaloz, bonus eylemini kullanarak bunu sonlandırabilir. Ölürse bu görünüm sona erer.

Bu etki ile ortaya çıkan değişikliklerin sahte olduğu fiziksel temas neticesinde ortaya çıkar. Örneğin, cadalozun kusursuz bir derisi varmış gibi görunebilir ama birisi ona dokunursa, cildin pürüzlü olduğu hissedilir. Aksi halde bir yaratık bu yanılsamayı incelemek (gözlemek), cadalozun gizlendiğini öğrenmek ve görüntunün sahte olduğunu anlamak için eylemini kullanarak başarılı bir GS 20 Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir.

Görünmez Geçiş. Cadaloz büyülü olarak görünmez olur. Bu görunmezlık, cadaloz bir saldırı veya bir büyü yapıncaya veya konsantrasyonu (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erınceye değin sürer. Görünmezken ardında hiçbir iz bırakmaz. Dolayısıyla sadece büyü kullanılarak takip edılebilır. Giydiği veya taşıdığı her şey de onunla beraber görunmez olur.



Gece Cadalozu

Sinsi ve yıkıcı olan gece cadalozları erdemin kötülüğe, sevginin takıntıya, nezaketin nefrete, bağlılığın ihanete ve cömertliğin bencilliğe dönüştüğünü görmek isterler. Gece cadalozları ölümlüleri yozlaştırmaktan zevk alırlar.

Gece cadalozları bir zamanlar Perıkırı'nın yaratıklarıydılar ama kötülükleri uzun zaman önce Görünmezliğe sürülmelerine neden olmuştur ki burada soysuz buklara dönüştüler. Gece cadalozları o zamandan beri Aşağı Âlemler'e yayılmışlardır.

Ruh Tacirleri. Bir insanımsı uyurken bir gece cadalozu ona aral olarak musallat olabilir ve rüyalarına müdahale edebilir. Gerçekgörüsü olan bir yaratık cadalozun aral biçimini görebilir. Bu aral cadaloz kurbanının zihnini korku ve şüphelerle doldurur, uyandığında kötü işler yapmasını umar. Cadaloz, kurbanı nihayetinde uykusunda ölünceye değin her gece ona musallat olmaya devam eder. Eğer cadaloz kurbanına kötü işler yaptırmayı başarırsa, onun yozlaşmış ruhunu *ruh çantasına* ("Gece Cadalozu Eşyaları" bilgi kutucuğuna bkz.) hapseder ve Görünmezlik Âlemi'ne götürür.

Meclisler. Bir meclisin üyesi olan bir gece cadalozunun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucuğuna bkz.) zorluk derecesi 7'dir (2.900 DP).

Gece Cadalozu

Orta buk, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 112 (15z8 + 45)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +7, Sezgı +6, Algı +6, Gizlilik +6
Zarar Dirençleri soğuk, ateş; gümuşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca, İlkelce
Zorluk 5 (1.800 DP)

Doğal Büyüyapımı. Cadalozun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14, büyülü saldırılara +6). Cadaloz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bıleşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyülü ok, büyüyü tespit et*
2/gün: *âlem geçişi* (sadece kendine), *uyu, zayıflatma ışını*

Büyü Direnci. Cadalozun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler (Sadece Cadaloz Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

Biçim Değiştir. Cadaloz, büyülü olarak Küçük veya Orta boyutlu dişi bir insanımsıya dönuşebilir veya asıl haline dönebilir. Oyun bilgileri ve puanları her biçimde aynıdır. Taşıdığı veya giydiği eşyalar onunla birlikte dönüşmez. Ölürse gerçek biçimine geri döner.

Aralık. Cadaloz, büyülü olarak Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebılir. Bunu yapmak için üzerinde *kalp taşı* olmalıdır.

Gece Musallatı (1/Gün). Cadaloz Aral Âlem'deyken, uyumakta olan ve Asıl Âlem'de bulunan bir insanımsıya büyülü olarak dokunur. Hedefe yapılan *kötülükten ve iyilikten korunma* büyüsü bu dokunuşu engeller. Aynı etkiyi *büyülü çember* büyüsü de gerçekleştirir. Cadaloz, hedefe dokunduğu ve bu teması devam ettirdiği sürece hedef korkunç rüyalar görür. Bu rüyalar en az 1 saat devam ettiğinde, hedef bu dinlenmeden (moladan) fayda göremez ve can puan üst sınırı 5 (1z10) azalır. Eğer bu etki hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür ve eğer hedef kötü biriyse ruhu cadalozun *ruh çantası*nda hapsolur. Hedefin can puan üst sınırına uygulanan bu azaltma, *büyük onama* büyüsü veya benzer bir büyü ile ortadan kaldırılana değin sürer.

Gece Cadalozu Eşyaları

Bır gece cadalozu ıkı tane çok nadır bulunan eşya taşır kı bunları kendısı yapmak zorundadır Bunlardan herhangı bırısi kaybolursa cadaloz onu bulmak veya yenıden elde etmek ıçın elınden gelenı yapmalıdır çunkü yenısı yapmak zaman ve çaba gerektırır

Kalp Taşı. Bu göz alıcı sıyah mucevher taş, uzerinde taşıdığı sürece, bır gece cadalozuna aral olma yeteneğını verır. Bir *kalp taşı*na dokunmak tüm hastalıkları da ıyıleştırır Bır *kalp taşı*nı yapmak 30 gun surer

Ruh Çantası. Kotu bır ınsanımsı cadalozun Gece Musallatı eylemının sonucu olarak ölurse cadaloz onun ruhunu, dikilmiş et parçalarından yapılmış bu sıyah çantanın içinde hapseder. Bir *ruh çantası*nın ıçınde aynı anda sadece bır ruh bulunabılır ve sadece bu çantayı yapan gece cadalozu onu kullanarak bır ruh yakalayabılır Bır *ruh çantası* yapmak 7 gün sürer ve bır ınsanımsının kurban edılmesını gerektırır (bu ınsanımsının etı çantanın yapımında kullanılır)

Deniz Cadalozu

Deniz cadalozları pis ve kirli suların altında bulunan inlerinde yaşar, kendilerini karakırnaklar ve diğer sucul canavarlarla çevrelerler.

Güzellik bir deniz cadalozunu öfkeden deliye döndürür. Güzel biriyle karşılaşan bir deniz cadalozu ya doğrudan saldırır ya da bu güzelliği bozar. Eğer güzel bir şey umut verirse deniz cadalozu onun umutsuzluk vermesini ister. Cesaret verirse bu sefer de korku vermesini ister.

İçi de Dışı da Çirkin. Deniz cadalozları, cadalozlar arasında açık ara en çirkinleridir. Solgun derileri yapışkan pullarla kaplıdır. Bir deniz cadalozunun saçı deniz yosununa benzer ve zayıf bedenini sarar. Parlak gözleri, oyuncak bir bebeğin gözleri kadar cansızdır. Onlar gerçek biçimlerini yanılsamalar altında gizleyebilseler de çirkin görünmeleri için sonsuza kadar lanetlenmişlerdir. Yanılsama altındaki biçimi de en iyi şartlarda bitkin ve yabani görünür.

Meclisler. Bir meclisin üyesi olan bir deniz cadalozunun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucuğuna bkz.) zorluk derecesi 4'tür (1.100 DP).

Deniz Cadalozu

Orta buk, kaotık kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (7z8 + 21)
Hızı 12 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Sunal, Ortak Lisan, Devce
Zorluk 2 (450 DP)

Yüzergezer. Cadaloz havayı ve suyu soluyabilir.

Korkunç Görünüm. Sırasına cadalozdan en fazla 12 metre uzaklıkta başlayan ve cadalozun gerçek biçimini gören tüm insanımsılar GS 11 Bilgelık kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 1 dakika boyunca korkar. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık bu kurtulma kontrolünü her sırasının sonunda tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ama cadalozu görüyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona erdiyse söz konusu yaratık cadalozun Korkunç Görünüm özelliğine karşı sonraki 24 saat boyunca bağışık olur.

Hedef baskına uğramamışsa ya da cadalozun gerçek biçimini göstermesi anı bir olay değilse hedef gözlerini kaçırabilir (cadaloza bakmaz) ve böylece ilk başta yapması gereken kurtulma kontrolünü yapmayabilir. Bir sonraki sırasının başına değin gözlerini kaçıran bir yaratığın, cadaloza karşı yapacağı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Ölüm Bakışı. Cadaloz, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği ve korkmuş bir yaratığı hedef alır. Hedef, cadalozu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 0 can puanına düşmelidir.

Yanıltan Görünüm. Cadaloz kendisini ve giydiği veya taşıdığı her şeyi büyülü bir yanılsama (illüzyon) ile örter ve onun genel boyutuna ve insanımsı şekline benzer başka ama çirkin bir yaratığın biçiminde görünür. Cadaloz, bonus eylemini kullanarak bunu sonlandırabilir. Ölürse bu görünüm sona erer.

Bu etki ile ortaya çıkan değişikliklerin sahte olduğu fiziksel temas neticesinde ortaya çıkar. Örneğin, cadalozun pençeleri görünmeyebilir ama birisi onun ellerine dokunursa pençeleri hissedebilir. Aksi halde bir yaratık bu yanılsamayı incelemek (gözlemek), cadalozun gizlendiğini öğrenmek ve görüntünün sahte olduğunu anlamak için eylemini kullanarak başarılı bir GS 16 Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilır

Yarı-Ejderha

Bıçim değiştirmiş bir ejderha başka bir yaratıkla çiftleştiğinde bazen bu birliktelik yarı-ejderha bir yavru yaratır. Bunun yanında bir yaratık çılgın bir sihirbazın büyüsünün sonucu olarak veya ejderha kanıyla yaptığı ayinsel bir banyo nedeniyle de yarı-ejderhaya dönüşebilir. Nasıl olursa olsun bu yaratık, bir ejderhanın özüyle, yaratığın asıl ırkının birbirine karıştığı bir yaratıktır. Kökeni ne olursa olsun tüm yarı-ejderhaların benzer özellikleri ve görünümleri vardır. Özel sezgiler kazanırlar, yok edici güçlere karşı dirençleri vardır ve nefes silahlarına sahiptirler.

Ejderi Doğa. Yarı-ejderhalar doğal yollarla üreyemezler. Üremek isteyenler başka yollar bulmalıdır ki bu da çoğu zaman büyülü yollardır. Yarı-ejderhalar bu bedele karşılık uzun yaşamla kutsanmışlardır. Öngörülemeyen nedenler hariç olmak üzere sıradan bir yarı-ejderhanın ömrü, ejderha olmayan ırkının ömür beklentisinin iki katıdır. Yani yarı-ejderha olan bir insan bir buçuk yüz yıl yaşayabilir.

Yarı-ejderhalar, ejder soylarıyla uygun karakter özelliklerine sahiptirler. Yani yarı-altın ejderhalar genellikle utangaç ve ağzı sıkı olurken yarı-bakır ejderhalar şakacı ve eğlenceli olurlar. Yarı-yeşil ejderhalar aldatıcıyken yarı-beyaz ejderhalar çoğunlukla kıt akıllı kabadayılardır. Bu özellikler yarı-ejderhanın diğer ırkının özellikleriyle uygunluk taşır ama hırs, kibir ve şüphecilik iyi bakış açılı yarı-ejderhaların bile genellikle taşıdığı özelliklerdendir.

Yarı-Kızıl Ejderha Gazi

Orta insanımsı (insan), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 65 (10z8 + 20)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Atletizm +5, Algı +2
Zarar Dirençleri ateş
Duyular körgorüşü 4 m., karagorü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 5 (1.800 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Gazi iki uzun kılıç saldırısı yapar. Uzun kılıcına ek olarak kısa kılıcını da çektiyse kısa kılıçla da bir saldırı yapabilir.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya silah iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Ağır Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z10 + 1) delici zarar.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Gazi 6 metrelik konik bir alana ateş püskürtür. Bu alandaki her yaratık bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Boyut	Nefes Silahı	Önerilen Ön-Şart
Büyük veya daha küçük	Bir ejder yavrusu gibi	Zorluk Derecesi 2 veya daha yuksek
Kocaman	Bir genç ejderha gibi	Zorluk Derecesi 7 veya daha yuksek
Devasa	Bir yetişkin ejderha gibi	Zorluk Derecesi 8 veya daha yüksek

Yarı-Ejderha Şablonu

Bir hayvangil, insanımsı, dev veya canavarımsı bir yarı-ejderha olabilir. Bir yaratık yarı-ejderha olduğunda aşağıda belirtilenler hariç olmak üzere tüm oyun bilgilerini ve puanlarını korur.

Duyular. Yarı-ejderha yarıçapı 4 metre olan körgörüşü ve yarıçapı 24 metre olan karagörü özelliklerini kazanır.

Dirençler. Yarı-ejderha, rengiyle uyumlu olan zarar türüne karşı direnç kazanır.

Renk	Zarar Direnci
Sıyah veya bakır	Asit
Mavi veya bronz	Yıldırım
Pirinç, altın veya kızıl	Ateş
Yeşil	Zehir
Gümüş veya beyaz	Soğuk

Diller. Yarı-ejderha, bildiği diğer dillere ek olarak Ejderceyi de konuşabilir.

Yeni Eylem: Nefes Silahı. Yarı-ejderha, ejderha yarısının nefes silahına sahiptir. Yarı-ejderhanın boyutu bu eylemin nasıl işleyeceğini belirler.

Zorluk Derecesi. Yaratığın zorluk derecesini yeniden hesaplamaktan kurtulmak için şablonu sadece yandaki Nefes Silahı tablosunda gösterilen şartlara uyan bir yaratığa uygulayın. Aksi halde şablonu kullandıktan sonraki zorluk derecesini belirlemek için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ndeki yönergeleri takip edin.

Yarı-Ejderha Örneği

Burada yarı-ejderha şablonu, yarı-kızıl ejderha gazisi yaratmak için bir gaziye uygulanmıştır. Parça plakalı zırh, levha zırhla değiştirilmiştir.

HARPİLER

Acıdan ve ölümden zevk alan sadistik harpiler her zaman av peşindedirler. Tatlı şarkıları sayısız maceracının ölümüne neden olmuş, onları öldürmek ve yemek için şarkılarıyla kendilerine çekmişlerdir.

Bir harpinin bedeni, bacakları ve kanatları akbabaya, gövdesi, kolları ve başı da insana benzer. Çarpık kanatları ve kemik tokmağıyla savaşta dikkate alınması gereken bir rakiptir. Gözleri de ruhundaki mutlak kötülüğü yansıtır.

İlahi Lanet. Uzun zaman önce ormanda dolanan bir elf kadını, kuşların söylediği o kadar saf ve güzel bir müzik duymuş ki gözyaşlarına hâkim olamamış. Bu müziği takip etmiş ve ağaçlar arasındaki bir açıklıkta kendini bulmuş. Orada aynı zamanda bu kuşların sesini duyan çok yakışıklı bir elf de duruyormuş. Bu elf erkeği içe kapanık bir ilah olan Fenmarel Mestarine'miş. Onun ilahı varlığı elf kadınının kalbini çalmış ama o bir anda ağaçların arasına dalmış ve sanki hiç orada olmamış gibi gözden kaybolmuş.

Elf kadın ormanda dolaşarak ve gördüğü ilaha seslenerek onu aramış ama hiçbir iz bulamamış. Büyük bir sevgi ve umutsuzluk için kendisine yardım etmeleri için ilahlara yalvarmış. Göklerin elf ilahesi olan Aerdrie Faenya onun dualarını duymuş ve yardım etmek için harekete geçmiş. Elf ilahının sesini duyunca beğendiği kuşlardan biri olarak bu elf kadınının karşısında belirmiş ve ona güzelliğin, baştan çıkarmanın şarkılarını öğretmiş.

Bu şarkılar Fenmarel Mestarine'i ortaya çıkarmada başarısız olunca elf kadın ilahları ve ilaheleri lanetlemiş, onu ilk harpi yapacak korkunç bir gücün ortaya çıkmasına neden olmuş. Lanet, büyüsünü bu elf kadınının ruhuna da işletmiş; aşka duyduğu isteği et tüketme açlığına döndürmüş. Ama şarkısına dokunmamış. Güzel şarkısı, yaratıkları onun ölümcül kollarına çekmeye devam etmiş.

Harpi Şarkısı. Bir harpinin şarkısını duymak dünyadaki her şeyden çok daha güzel bir şeyi duymak demektir. Bu büyüleyici şarkıyı duyan bir gezgin onun kaynağını bulmak için her şeyi bir kenara bırakır. Bir harpi bazen kurbanını öldürmeden önce onu tılsımlar. Ama şarkının gücünü kullanmanın en iyi yolu kurbanlarını yamaçlara, bataklıklara veya ölümcül tuzaklara çekmektir. Tuzağa düşen veya hareketsiz kalan yaratıklar bir harpi için kolay hedefler haline gelirler.

Sadistik Korkaklar. Harpiler kasvetli sahil yamaçlarında ve buna benzer, uçmayan yaratıklar için tehlikeli olan yerlerde yaşarlar. Onların adil dövüşmekle hiç ilgileri yoktur ve açık bir üstünlükleri yoksa asla saldırmazlar. Savaşın gidişi bir harpinin aleyhine dönerse bu duruma ayak sağlayacak zekâsı olmadığı için kaçar. Savaşmaktansa aç kalmayı tercih eder.

Harpiler saldırdıklarında yemekleriyle oynamayı severler, çığlık atan kurbanlarının çıkardıkları "müzikten" zevk alırlar. Bir harpi, çaresiz bir düşmanını parçalarken acele etmez, tamamen öldürmeden önce günler boyu işkence yapar.

İğrenç Toplayıcılar. Harpiler, kurbanlarından parlak bibloları, değerli eşyaları ve diğer zafer nişanlarını alırlar. Hatta bazen en değerli nesnelerin kimin olacağını belirlemek için birbirleriyle kavga ederler. Değerli bir eşya bulunmadığında saçları, kemikleri veya diğer beden parçalarını inlerine götürürler. Bir harpinin ini genellikle uzak harabelerde gizlidir. Maceracılar sakatat yığınlarının altına gizlenmiş bu inleri keşfedebilir, değerli ganimetleri elde edebilir ve büyülü nesneleri ele geçirebilirler.

HARPİ

Orta canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 38 (7z8 + 7)
Hızı 8 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Duyular edilgen Algı 10
Diller Ortak Lısan
Zorluk 1 (200 DP)

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Harpi iki saldırı yapar. Biri pençeleriyle ve diğeri de tokmağıyla.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (2z4 + 1) kesici zarar.

Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

Cezbeden Şarkı. Harpi büyülü bir şarkı söyler. Harpiden en fazla 120 metre uzaklıkta bulunan ve bu şarkıyı duyabilen her insanımsı veya dev başarılı bir GS 11 Bılgelık kurtulma kontrolü yapmalı veya şarkı sona erinceye değin tılsımlanmalıdır. Harpi, sonraki sıralarında bu şarkıya devam etmek için bonus eylemlerini kullanmalıdır. İstediği an şarkı söylemeyi durdurabilir. Eğer harpinin durumu güçsüz olursa şarkı sona erer.

Bir hedef harpi tarafından tılsımlanmışken durumu güçsüzdür ve diğer harpilerın şarkılarını duymazdan gelir. Eğer tılsımlanan hedefin harpiye uzaklığı 2 metreden fazlaysa harpiye doğru mümkün olan en kısa yoldan ilerlemek için kendi sırasında hareket etmelidir. Hedef, saldırı fırsatlarından kaçınmaz ama lav veya çukur gibi zarar veren bir bölgeye ilerlemeden önce ve ne zaman harpiden başka bir kaynaktan gelen zarara maruz kalsa kurtulma kontrolünü tekrarlar. Bir yaratık ayrıca kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa bu etki onun için sona erer.

Harpinin şarkısına karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yapan bir hedefin bu harpinin şarkısına karşı 24 saat boyunca bağışıklığı olur.

Cehennem Tazisi

Canavarımsı, ateş püskürten bukların, büyük ve güçlü köpeklerin biçimine girmiş hali olan cehennem tazıları Ölüm'ün savaş alanlarına ve tüm Aşağı Âlemler'e yayılmışlardır. Cehennem tazıları Asıl Âlem'de genellikle şeytanların, ateş devlerinin ve onları evcil hayvan veya eşlikçi olarak yanlarına alan diğer kötü yaratıkların etrafında bulunurlar.

Yanan Açlık. Cehennem tazıları sürüler halinde avlanır, yenebilir görünen her yaratığı midelerine indirmeye çalışırlar. Güçlü görünen düşmanlardan kaçınır, zayıf olanları hedef alırlar. Büyük bir kararlılıkla, kendi ölümleri pahasına düşmanlarına ısırarak ve ateş püskürterek saldırırlar.

Cehennem tazıları beslendiklerinde yedikleri et, içlerinde yanan cehennem ateşini besler. Bir cehennem tazısı öldüğünde bu ateş, duman ve köz patlaması halinde, onun cesedini yakıp küle çevirir ve geride sadece yanık, siyah kürk parçaları kalır.

Dibine Kadar Kötü. Cehennem tazıları sıradan hayvangillere kıyasla çok daha zekidir ve adil doğaları, onları emirlere uymada becerikli kılar. Bununla beraber bir cehennem tazısının bu eğilimi ona acımasız bir katılden başka bir şey olmak için eğitilemeyecek bir yaratık olma özelliğini kazandırmıştır. Eğer bir cehennem tazısına sahip olduğu kötücül açlığı doyurma izni verilmezse ya sahibin terk eder ya da ona saldırır.

Cehennem Tazisi

Orta buk, adil kotü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (7z8 + 14)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +5
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15
Diller Şeytancayı anlar ama konuşamaz
Zorluk 3 (700 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Tazının duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Tazının en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, tazının hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6). Tazı 6 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık bir GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 21 (6z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Miğferli Korku

Bu yapı zekâya, mantığa, taktiksel saldırı yeteneğine ve yaratıcısı ölmüş olsa bile ona yönelik sarsılmaz bir itaate sahiptir. Kendi başına hareket eden boş bir levha zırh görünümünde olan miğferli korku duygusuzca hareket eder.

Büyülü Amaç. Bir miğferli korkuyu yaratmak, sıradan bir canlandırılmış zırh yapmaya kıyasla daha çok büyü kaynağı harcasa da emirleri yerine getiren bir miğferli korkunun daha az yönlendirilmeye ve bakıma ihtiyacı vardır. Bir miğferli korku aldığı emirleri büyük bir sadakatle yerine getirir ve verilen bir emirle ne istenildiğini anlar. Dolayısıyla emir verirken sözcüklerin dikkatli seçilmesinin bir önemi yoktur. Çoğu yapının aksine emir verilirken kullanılan sözcükleri anlamaksızın, harfi harfine takip etmez, verilen emri yerine getirmeye çalışır,

Taktiksel Kurnazlık. Bir miğferli korku becerikli bir savaşçının kurnazlığıyla savaşır, önce zayıflara ve büyü yapıcılara yönelik saldırılarını birbiri arkasına yaparken havada uçmaya başlar. Bununla beraber bir miğferli korku çevresini değiştirme yetisine sahip değildir, bulunduğu yeri veya koruduğu alanı güçlendiremez.

Yapının Doğası. Bir miğferli korkunun havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Miğferli Korku

Orta yapı, tarafsız

Zırh Seviyesi 20 (levha zırh, kalkan)
Can Puanı 60 (8z8 + 24)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +4
Zarar Dirençleri adamantin olmayan büyüsüz silahların verdiği delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları büyü gücü, çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, afallama
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 14
Diller yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz
Zorluk 4 (1.100 DP)

Büyü Direnci. Miğferli korkunun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyü Bağışıklığı. Miğferli korku, yaratıcısı tarafından seçilen üç büyüye karşı bağışıktır. Bu buyüler genellikle *ateş topu, metali ısıt* ve *şimşek*'tir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Miğferli korku iki uzun kılıç saldırısı yapar

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) kesici zarar veya iki elle kullanıldıysa 9 (1z10 + 4) kesici zarar

KARTAT

Büyülü kökeni tarihin derinliklerine kaybolmuş bir yaratık olan kartat, kanatları ve ön ayakları kartala, arka kısmı ata ve başı da her iki hayvanın özelliklerini taşıyan bir yaratıktır.

Gözlerden uzak bir yaşamı seçen ve hepçil olan kartatlar, hayatları boyunca kendilerine tek bir eş seçerler ve yuvarlarından birkaç kilometreden fazla uzaklaşmazlar. Eşini veya yavrularını savunan bir kartat ölümüne savaşır. Kartatlar yavrularını yumurtlamaz, doğururlar.

Ejderhaların, karlanların ve ejdereklerin, kartat etine karşı büyük bir istekleri vardır ve sıklıkla bu hayvanları avlarlar.

Uçan Binekler. Esarette yetiştirilen bir kartat, sadık bir dost ve binek olması için eğitilebilir. Uçan binekler olarak hizmet eden tüm yaratıklar arasında kartatlar eğitilmesi en kolay ve düzgün bir şekilde eğitilirse en sadık olanlardır.

KARTAT

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +5
Duyular edilgen Algı 15
Diller —
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Görme. Kartatın görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Kartat iki saldırı yapar: Biri gagasıyla diğer pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Kocobotlar

Kocobotlar savaşa yürürken savaş boruları çalar, kayalar mancınıklardan fırlatılır ve binlerce çizmeli ayağın çıkardığı sesin fırtınası savaş alanlarında yankılanır. Medeniyetin sınırları boyunca yayılmış yerleşimler ve buralarda yaşayanlar, fetih ihtiyaçları asla tatmin olmayan bu saldırgan insanımsılarla uğraşmak zorundadır.

Kocobotların koyu turuncu veya kırmızı-turuncu derileri vardır ve saçları kırmızı-kahverengi ile koyu gri arasında bir renkte olabilir. Sarı veya koyu kahverengi gözleri sarkık kaşlarının altından bakar ve ağızları da keskin ve sararmış dişlerle doludur. Erkek bir kocobotun büyük, mavi veya kırmızı bir burnu olabilir ki bu, obot türü arasında cinsel iktidarı ve gücü simgeler. Kocobotlar insanlar kadar uzun yaşar ama savaşa ve çatışmaya yönelik sevgilerinden dolayı bunu başaranlar azınlıktadır.

Obotumsular. Kocobotlar obotumsular denilen bir yaratık ailesine aittirler. Genellikle daha küçük boyutlu kuzenleri olan küçük obotları veya vahşi öcüayıları yönetirler.

Savaş Gücü. Bir kocobot erdemi, fiziksel güç ve savaş yeterliğiyle ölçer; yeteneklerini ve zekâsını savaşta göstermek için bir fırsat elde etmekten başka hiçbir şeyi önemsemez. Yüksek askeri rütbelere sahip olan kocobotlar bu seviyelerini zorla ve güç kullanarak ele geçirmişlerdir ve acımasız önlemler aracılığıyla gösterdikleri otoriteleriyle ellerinde tutarlar.

Kocobotlar çeşitli silahlarla savaşmak için eğitilirler ve silah, zırh, kuşatma aletleri ve diğer askeri aletleri yapmada büyük bir becerileri vardır. Teşkilatlı ve disiplinli olan kocobotlar silahlarına, zırhlarına ve kişisel eşyalarına olağanüstü bir özen gösterirler. Kabileleriyle ilişkili olan cesur renkleri severler ve genellikle süslü olan üniformalarını kan kırmızı şeritler ve siyaha boyanmış derilerle süslerler.

Askeri Lejyonlar. Kocobotlar kendilerini, lejyon olarak bilinen kabile grupları halinde örgütlerler. Askeri toplumlarında en güçlü liderlerden ve şampiyonlardan sıradan piyadelere ve onlardan da savaşta en önde gitmek zorunda bırakılan obotlara kadar her kocobotun bir rütbesi vardır. Bir lejyonun idaresi, emri altında birkaç yüzbaşı bulunan bir generaldedir. Bir kocobot generali, askerleri savaşa götürmekten ziyade strateji, zafer, şan, şöhret ve hâkimiyetle ilgilenen acımasız bir tirandır.

Kocobotlar kendi lejyonlarında ne kadar sadık ve disiplinli olsalar da rakip lejyonlar sürekli ün ve mevki için birbirleriyle mücadele halindedir. Eğer askerler denetim altında tutulmazsa lejyonlar arasındaki yakınlaşmalarda şiddet olayları patlak verir ve sadece istisnai derecede güçlü liderler lejyonları savaş alanında işbirliği yapmaya zorlayabilir.

Stratejik Düşünürler. Kocobotların taktik ve disipline yönelik güçlü bir anlayışları vardır ve stratejik düşünen bir liderin yönetimi altında son derece karmaşık savaş planlarını uygulayabilirler. Bununla beraber elflerden nefret ederler ve böyle yapmak taktiksel bir hata demek olsa bile savaş esnasında diğer tüm rakiplerini görmezden gelerek ilk olarak onlara saldırırlar.

Lejyonlar, saflarını genellikle daha az güvenilir ve daha gözden çıkarılabilir olan obotlar, öcüayılar, orklar, kötü insanlar, divler ve devlerle desteklerler.

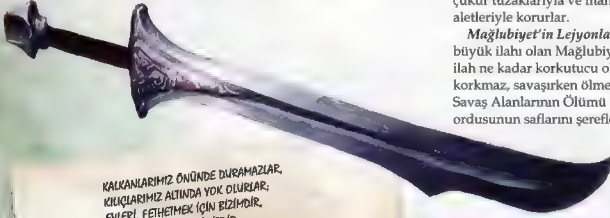
Hayvan Eğiticiler. Kocobotların, hizmetlerinde kullanmak için hayvanları eğitmeleri yönünde uzun bir geçmişleri vardır. Daha medeni ırklar gibi uzun mesafelerde ticari emtialarını veya silahlarını nakletmek için öküzleri ve atları kullanırlar. Kendi aralarında kuzgunlarla haberleşirler, mahkûmları gözlemek ve kocobot kamplarını korumak için vahşi kurtlardan faydalanırlar. Kocobot süvarileri binek olarak aynı obotların kurtları kullanması gibi eğitimli azmanlara binerler. Hatta bazı kabileler, savaşta kullanmak için etçil maymunlara sahiptir.

Fetih ve Kontrol. Kocobotlar bol kaynaklara sahip yerler üzerinde hak iddia ederler; ormanlar ve dağlarda, madenlerin ve insan yerleşimlerinin yakınlarında, odunun, metalin ve muhtemel kölelerin yakalanabileceği yerlerde bulunurlar. Stratejik olarak avantaj sağlayacak yerlerde kaleler inşa eder veya böyle kaleleri ele geçirirler. Hâkimiyetlerindeki alanları genişletmek için buraları kullanırlar.

Kocobot generalleri savaştan asla yorulmazlar ama hemen silaha da sarılmazlar. Saldırmadan önce düşmanlarının güçlü ve zayıf yanlarını belirlemek için keşif harekâtları düzenlerler. Bir kaleye saldırırken öncelikle onun etrafını kuşatır, kaçış sağlayacak veya destek getirecek güzergâhları keserler. Bunun ardından düşmanlarının yavaşça açlıktan ölmesi için beklerler.

Kocobotlar kendi yerleşimlerini güçlendirir, mevcut savunmalarını kendi yöntemleri ve icatlarıyla daha da sağlamlaştırırlar. Mağaralarda, zindanlarda, harabelerde veya ormanlarda, nerede olurlarsa olsunlar ellerindeki yerleri hendeklerle, çitlerle, geçitlerle, gözcü kuleleriyle, çukur tuzaklarıyla ve mancınık veya diğer kuşatma aletleriyle korurlar.

Mağlubiyet'in Lejyonları. Kocobotlar, obotumsuların en büyük ilahı olan Mağlubiyet'e, Büyük Olan'a tapınırlar. Bu ilah ne kadar korkutucu olursa olsun kocobotlar ölümden korkmaz, savaşırken ölmeleri halinde ruhlarının Sonsuz Savaş Alanlarının Ölümü Âlemi'nde bulunan Mağlubiyet'in ordusunun saflarını şereflendireceklerine inanırlar.



KALKANLARIMIZ ÖNÜNDE DURAMAZLAR,
KILIÇLARIMIZ ALTINDA YOK OLURLAR;
EVLERİ, FETHETMEK İÇİN BİZİMDİR,
ÇOCUKLARI KÖLELERİMİZDİR.
ÖLÜM! ÖLÜM!
ZAFER BİZİMDİR!

—BİR KOCOBOT SAVAŞ ŞARKISI TERCÜMESİ

Kocobot

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (zincir zırh, kalkan)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 1/2 (100 DP)

Savaş Avantajı. Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

Eylemler

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar veya silah iki elle kullanıldıysa 6 (1z10 + 1) kesici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Kocobot Yüzbaşı

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (yarım levha zırh)
Can Puanı 39 (6z8 + 12)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 3 (700 DP)

Savaş Avantajı. Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kocobot büyük kılıcıyla iki saldırı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) delici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir). 1 dakika boyunca, ne zaman kocobotun görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa kocobot özel bir emir verebilir veya uyarıda bulunabilir. Bu yaratık, kocobotu duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrole bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki kocobotun durumu güçsüz olursa sona erer.

Kocobot General

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 20 (levha zırh, kalkan)
Can Puanı 97 (13z8 + 39)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +3, Kar +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Obotça
Zorluk 6 (2.300 DP)

Savaş Avantajı. Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kocobot üç saldırı yapar. Alternatif olarak fırlatılan mızraklarıyla iki mesafeli silah saldırısı da yapabilir.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya silah iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Kalkan Darbesi. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) sersemletici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir). 1 dakika boyunca, ne zaman kocobotun görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa kocobot özel bir emir verebilir veya uyarıda bulunabilir. Bu yaratık, kocobotu duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrole bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki kocobotun durumu güçsüz olursa sona erer.

Tepkiler

Savuşturma. Kocobot, isabet edecek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Bunu yapmak için kocobotun saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

ECENE

Sincap boyutunda ve sadık bir arkadaş yaratmak için birisinin yapması gereken tek şey biraz kili, külü, adamotu kökünü ve kanı karıştırıp olağanüstü büyülü bir ayin gerçekleştirmektir.

Ecene, yaratıcısının bir uzantısı olarak görev yapan bir yapıdır: Her ikisi büyülü bir bağ aracılığıyla düşünceleri, duyuları ve dilleri paylaşırlar. Birinin aynı anda ancak tek bir ecenesi olabilir (başka bir ecene yaratma girişimi her zaman başarısızlıkla sonuçlanır) ve ecenenin efendisi öldüğünde ecene de ölür.

Paylaşılan Zihin. Bir ecene, yaratıcısının bildiği her şeyi bilir. Buna yaratıcının okuyabildiği ve konuşabildığı diller de dâhildir. Aynı şekilde yapının (yani ecenenin) algıladığı her şey yaratıcısı tarafından da algılanır. Bunun olması için her ikisi aynı varlık âleminde olması gerekir ve mesafenin bir önemi yoktur. Casus, kâşif, izci, elçi veya haberci olarak görev yapabilen ecene, gizli deneylerle veya maceracılıkla meşgul olan bir büyü yapıcısı için paha biçilemez bir hizmetkârdır.

ECENE

Minik yapı, tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 5 (2z4)
Hızı 8 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz
Zorluk 0 (10 DP)

Telepatik Bağ. Ecene, efendisiyle aynı varlık âlemindeyken algıladığı her şeyi büyülü olarak efendisine iletebilir ve ikisi telepatik olarak iletişim kurabilir.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Eğer başarısız kurtulma kontrolü sonucu (zar atışından ve tüm tamlayıcılar uygulandıktan sonra) oluşan fark 5 veya daha fazlaysa hedef 5 (1z10) dakika boyunca zehirlenir ve bu şekilde zehirlenmişken durumu bilinçsizdir.

Kancalı Dehşet

Karanlıkaltı'nın korkutucu avcılarından biri olan kancalı dehşet, av arazisini büyük bir saldırganlıkla korur. Bu yaratıkların yaşadığı yer altı mağaraları, yamaçlarda ve mağara duvarlarında ilerlerken, kancalarının çıkardığı tıkırtılar ve sürtünme sesleriyle sürekli yankılanır.

Canavarımsı kancalı dehşetin başı bir akbabanın başına, gövdesi devasa bir kınkanatlı böceğin gövdesine benzer; kabuğunda keskin, iğneli çıkıntılar vardır. Adını, uzun ve güçlü kollarından, zalimce kıvrılmış pençelerle biten ayaklarından alır.

Karanlıktaki Yankılar. Kancalı dehşetler kancalarını dış kabuklarına veya etraflarındaki taşlara vurarak iletişim kurarlar. Başkalarına yer altının sıradan tıkırtı sesleri gibi gelen sesler, aslında sadece kancalı dehşetlerin anlayabildiği, Karanlıkaltı'ndaki yankılarla kilometrelerce uzaktan duyulabilen karışık bir dildir.

Sürü Avcıları. Hepçil olan kancalı dehşetler mantarları, bitkileri ve ulaşabildikleri her şeyi yerler. Bir kancalı dehşetin kancalı uzuvları kayalık yüzeylere kolayca tırmanabilmesini sağlar ve bu yaratıklar bu yeteneklerini, avlarının üzerine yukardan atlamak yani tuzak kurmak için kullanırlar. Sürüler halinde avlanırlar, büyük ve tehlikeli düşmanlara karşı beraber çalışırlar. Eğer savaş kötüye giderse kancalarını kullanarak kolayca duvarlara tırmanır ve kaçarlar.

Klanlar. Kancalı dehşetler geniş aileler veya klanlar halinde yaşarlar. Her klan, klanın en yaşlı dişi üyesi tarafından idare edilir. Bu üye genellikle eşini, klanın avcılarının başına seçer. Kancalı dehşetler yumurtlayarak ürerler. Bu yumurtalar klanın evi olma özelliğine sahip bir mağaradaki çok korunaklı, merkezi bir yerde bulunur.

Kancalı Dehşet

Buyuk canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z10 + 20)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller Kancalı Dehşetçe
Zorluk 3 (700 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağır olmuşken kancalı dehşetin körgörüşü yoktur.

Güçlü Duyma. Kancalı dehşetin, duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır

Eylemler

Çoklusaldırı. Kancalı dehşet iki kanca saldırısı yapar.

Kanca. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Subuka

Subuka, timsah gövdesine sahip sürüngen, korkutucu bir yaratıktır. Birden fazla kafası, uzun, yılana benzer boyunların ucunda yer alır. Bu başları kesilse de subuka kısa süre içinde, büyülü olarak onları yeniden çıkarabilir. Sıradan bir örneğin beş başı vardır.

Zamanın şafağında Kötü Ejderhaların Kraliçesi Tiamat, Lernaea adındaki rakip bir ejderha ilahını avlamış ve kanını çokluevrene saçmıştır. Bir dünyaya denk gelen bir kan tanesi, bu ölen ilahın nefreti kadar büyük bir açlık duyan, çok başlı bir subuka yaratmıştır. Büyük kahramanların, güçlerini sınamak için bu korkunç canavarların peşine düştüğü anlatılır.

Doymayan Açlık. Açgözlü ve obur bir canavar olan subuka, avını gözü dönmüş bir şekilde yakalar, parçalar ve yer. Bir subuka belirli bir bölgedeki avları tükettiğinde ve akıllı olanları da kaçırdığında karnını doyurmak için başka bir yere gider. Bir subukanın açlığı o kadar büyüktür ki yiyecek bir şey bulamadığında kendine saldırabilir ve canlı canlı kendini yiyebilir.

Dayanıklı Su Canlıları. Subukalar doğal yüzücülerdir, nehirlerde, göllerde, okyanus sığlıklarında ve sulak alanlarda ikamet ederler. Bir subukanın dış etmenlerden korunmaya ihtiyacı neredeyse yok gibidir. Bundan dolayı kendilerine bir in bulmazlar. Ancak çok soğuklarda böyle bir korumaya ihtiyaç duyar, soğuk arazilerdeki mağaralara veya harabelere çekilirler.

Bir subuka uyuduğunda başlarından en az birisi uyanık ve tetikte kalır ve subukayı baskına uğratmayı zorlaştırır.

Subuka

Kocaman canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 172 (15z12 + 75)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Beceriler Algı +6
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 16
Diller -----
Zorluk 8 (3.900 DP)

Nefesi Tutma. Subuka 1 saat boyunca nefesini tutabilir.

Çok Başlı. Subukanın beş başı vardır. Birden fazla başa sahipken kör olmaya, tılsımlanmaya, sağır olmaya, korkmuş olmaya, afallamaya ve bilinçsiz olmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Subuka, tek bir sırada 25 veya daha fazla zarar alırsa başlarından biri ölür. Eğer tüm başları öldüyse subuka da ölür.

Subuka, kendi sırasının sonunda, geçen sırasından beri hiç ateş zararı almamış olması şartıyla geçen sırasından beri ölü olan bir başının yerine iki baş çıkartabilir. Subuka, bu şekilde ortaya çıkan her bir baş için 10 can puanını geri kazanır.

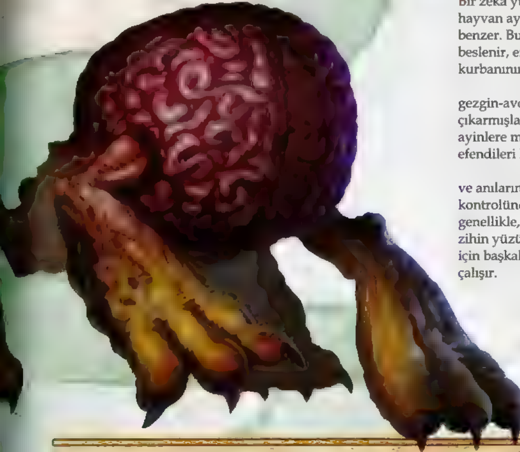
Tepkisel Başlar. Subuka, sahip olduğu birden fazla her baş için sadece saldırı fırsatlarına karşı kullanabileceği fazladan bir tepki kazanır.

Uyanık. Subuka uyurken en az bir başı uyanıktır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Subuka sahip olduğu baş sayısı kadar ısırık saldırısı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z10 + 5) delici zarar.



"AĞLAMA. BEYNİNİ YEMEK GİBİ BİR NİYETİMİZ YOK. ASLINDA BEYİN HARİKA BİR YOLCULUĞA ÇIKMAK ÜZERE!"
— ZİHİN YÜZÜCÜ QORİK EL-SLURRK

Zekâ Yutucu

Bir zekâ yutucu, ince bir kabukla korunan ve dört hayvan ayağıyla hareket eden, yürüyen bir beyine benzer. Bu iğrenç sapınç bilinçli yaratıkların zekâsıyla beslenir, efendileri olan zihin yüzücülerin adına kurbanının bedenini ele geçirir.

Zihin yüzücüler Karanlıkaltı'nda gezgin-avcılık yapsınlar diye zekâ yutucuları ortaya çıkarmışlardır: Bir kölenin beynini alarak ve onu korkunç ayinlere maruz bırakarak. Beyin, bacakları çıkarken efendileri kadar kötü ve çarpık, zeki bir avcı olur.

Zekâ yutucu, bir yaratığın zihnini ve anılarını tüketir sonra da onun bedenini, kendi kontrolündeki bir kuklaya dönüştürür. Bir zekâ yutucu genellikle, bu şekilde kontrol ettiği bedeni kullanarak, zihin yüzücüler tarafından köle veya yemek yapılması için başkalarını zihin yüzücülerin yanına götürmeye çalışır.

Zekâ Yutucu

Minik sapınç, adil kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 21 (6z4 + 6)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Zarar Dirençleri büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları kör olma
Duyular körgörüşü 24 m., (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 12
Diller Zihinceyi anlar ama konuşamaz, telepati 24 m.
Zorluk 2 (450 DP)

Bilinç Bul. Zekâ yutucu, *boş zihin* büyüsü tarafından korunmadığı sürece, her türlü engeli yok sayarak, kendisinden en fazla 120 metre uzaklıkta bulunan ve 3 ya da daha yüksek Zekâ puanına sahip olan her yaratığın varlığını ve yerini bilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Zekâ yutucu pençeleriyle bir saldırı yapar ve Zekâ Yut eylemini kullanır.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

Zekâ Yut. Zekâ yutucu kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve beyni bulunan bir yaratığı hedef alır. Hedef, bu büyüye karşı başarılı bir GS 12 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da 11 (2z10) zihinsel zarar almalıdır. Buna ek olarak 3z6 at: Gelen zarların toplamı hedefin Zekâ puanına eşit veya daha yüksekse hedefin Zekâ puanı 0'a düşer. Hedef, en az bir Zekâ puanına sahip oluncaya değin afallamıştır.

Beden Hırsızı. Zekâ yutucu, kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, durumu güçsüz olan ve *kötülükten ve iyilikten korunma* büyüsüyle korunmayan bir insanımsıyla Zekâ çekişmesi başlatır. Eğer zekâ yutucu bu çekişmeyi kazanırsa hedefin beynini büyülü olarak tüketir, hedefin kafatasının içine ışınlanır ve hedefin bedeninin kontrolünü ele geçirir. Zekâ yutucunun, bir yaratığın içindeyken, ele geçirdiği bedenin dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır. Zekâ yutucu Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını; Zihinceyi anlama yeteneğini, telepati yeteneğini ve özelliklerini korur. Bunların dışında kalan her şeyde hedefin oyun bilgilerini ve puanlarını kullanır. Ele geçirdiği yaratığın bildiği her şeyi bilir ki bunlara büyüler ve diller de dâhildir.

Ele geçirilen beden ölürse zekâ yutucu bu bedeni terk etmelidir. Ele geçirilen bedene yapılan *kötülükten ve iyilikten korunma* büyüsü, zekâ yutucuyu zorla dışarı çıkartır. Buna ek olarak hedef, *dilek* büyüsü aracılığıyla beynini yeninden kazanırsa zekâ yutucu zorla dışarı çıkmış olur. Zekâ yutucu hızının 2 metresini harcayarak, gönüllü olarak ele geçirdiği bedeni terk edebilir; ele geçirdiği bedenin en fazla 2 metre uzağındaki boş olan bir alana ışınlanabilir. Bunun ardından, 1 tur içinde hedefin beyni bedene yerleştirilmezse beden ölür.

GÖRÜNMEZ AVCI

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 104 (16z8 + 32)
Hızı 20 m., uçma 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +8, Gizlilik +10
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 18
Diller Vınal; Ortak Lisan'ı anlar ama konuşamaz
Zorluk 6 (2.300 DP)

Görünmezlik. Avcı görünmezdir.

Mükemmel İzci. Avcıyı çağıran, avcıya bir hedef verir. Avcı, her ikisi de aynı varlık âleminde oldukları sürece hedefinin hangi yönde ne kadar uzakta olduğunu kesin olarak bilir. Avcı buna ek olarak çağrıcısının da nerede olduğunu bilir

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Avcı iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar.

GÖRÜNMEZ AVCI

Görünmez avcı, kendi dünyasından çağrılan ve güçlü büyü aracılığıyla dönüştürülen bir hava unsursalıdır. Tek amacı yaratıkları takip etmek ve çağrıcısının istediği nesneleri ele geçirip ona götürmektir. Yenilgiye uğradığında ya da onu bağlayan büyü sona erdiğinde bir esinti halinde ortadan kaybolur.

Hedef Odaklı. Bir görünmez avcı yaratıldığında, yapması için bir görev verilinceye değin çağrıcısının yanında durur. Eğer verilen görev belirli bir yaratığı öldürmeyi veya belirli bir nesneyi ele geçirmeyi içermezse görünmez avcıyı yaratan büyü sona erer ve unsursal serbest kalır. Aksi halde verilen görevi yerine getirir, başka emirler için çağrıcısının yanına döner. Çünkü onu bağlayan büyü sona erinceye değin bunu yapmak zorundadır. Bu süreçte çağrıcısı ölürse görünmez avcı verilen görevi tamamladıktan sonra ortadan kaybolur.

Görünmez avcılar en iyi şartlarda bile hizmet etmek istemeyen hizmetkârlardır. Aldıkları her görevden nefret ederler. Uzun zaman gerektiren bir görev, eğer dikkatlice tanımlanmamışsa görünmez avcının bu emrin anlamını çarpıtmasına neden olabilir.

Görünmeyen Tehdit. Görünmez avcılar havadan oluşmuşlardır ve doğal olarak görünmezlerdir. Bir yaratık, görünmez avcının yanından geçtiğini duyabilir ve hissedebilir ama bu unsursal saldırırken bile görünmez kalmaya devam eder. Görünmeyen şeylerin görülmesini sağlayan büyüler bile sadece bu unsursalın muğlak siluetini göstermekten başka bir şeye yaramaz.

Unsursal Doğa. Bir görünmez avcının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Çakaladam

Zebani güçleriyle lekelenmiş sıradan çakallar olan çakaladamlar yollarda dolanır, karşılarına çıkanlara saldırıp, onları öldürürler.

Bir çakaladamın sürekli değiştirdiği üç fiziksel biçimi vardır. Gerçek biçiminde sıradan bir çakaldan ayırt edilemez. İnsan biçimini alabilir ki genellikle yabancıların iyi niyetlerini suiistimal etmek için zayıf, perişan ve acınası biri olarak görünür. Bu yabancılar çakaladamı aralarına aldığında canavar, insan boyutlu gerçek biçimini ve gerçek niyetini ortaya çıkarır: İki ayakları üzerinde duran kürklü ve çakal başlı bir yaratık öldürmek için onlara saldırır.

Aldatıcılar ve Korkaklar. Zebani efendisi Graz'zt, en sadık hizmetkârları olan lamialara hizmet etsinler diye çakaladamları yaratmıştır. Dipsiz Çukurlar'dan dışarı uzanmış ve çakallara konuşma yetisini ve insanımsı biçimleri alma yeteneğini bahşetmiştir. Bir çakaladam yalan söylemek için yaşar ve algı yeteneği yüksek olanlar, gerçeği söyleyen bir çakaladamın acı içinde kıvrandığını görebilir.

Bir çakaladam, çakallar ve kendi türünden olanlarla beraber savaşmayı tercih eder. Çakaladamların idaresindeki çakallar vahşi ve sadık yoldaşlardır.

Doğaüstü Hizmetkârlar. Çakaladamlar insanımsıları, lamia efendileri için kaçırırlar. Bunun ardından kurbanları ya hayat boyu köleliğe mahkûm olur ya da acı içinde kıvranarak ölürler. Bir çakaladamın bakışı, düşmanının bilincini yitirmesine neden olur; bu canavara onu yakalayıp, bağlaması veya sürükleyip götürmesi için fırsat verir. Bunun yanında bir çakaladam, başa çıkamayacağı ölümcül bir düşmandan kaçmak için de bu bakışını kullanabilir.

Çakaladam

Orta insanımsı (biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 18 (4z8)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +4, Algı +2, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan (çakal biçimindeyken konuşamaz)
Zorluk 1/2 (100 DP)

Biçimdeğiştiren. Çakaladam eylemini kullanarak belirli bir Orta boyutlu insana veya çakal-insan kırmasına veya kendi asıl biçimine (Küçük boyutlu bir çakal) dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere her bir biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır. Giydiği veya taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Güçlü Duyma ve Koklama. Çakaladamın duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Çakaladamın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, çakaladamın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık (Sadece Çakal veya Çakal-İnsan Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Pala (Sadece Çakal veya Çakal-İnsan Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.

Uyutan Bakış. Çakaladam görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan bir yaratığa bakışlarını yöneltir. Hedef GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa hedef büyülü bir uykuya dalar, 10 dakika boyunca ya da biri, hedefi sarsarak uyandırmak için eylemini kullanıncaya kadar bilinçsiz olur. Bu etkiye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yapan bir yaratık çakaladamın bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur. Hortlaklar ve tılsımlanmaya karşı bağışık olan yaratıklar çakaladamın bakışından etkilenmez.

KENKU

Orta insanımsı (kenku), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +4, Algı +2, Gizlilik +5
Duyular edilgen Algı 12
Diller Vınalı ve Ortak Lisanı anlayabilir ama sadece Taklitçilik özelliği aracılığıyla konuşabilir
Zorluk 1/4 (50 DP)

Tuzakçı. Savaşın ilk turunda kenkunun, baskına uğrattığı herhangi bir yaratığa karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Taklitçilik. Kenku, canlıların sesleri de dâhil olmak üzere duyduğu herhangi bir sesi taklit edebilir. Kenkunun çıkardığı sesi duyan bir yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik (Sezgi) kontrolü ile bu sesin bir taklit olduğunu anlayabilir.

EYLEMLER

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

KENKULAR

Kenkular, açgözlülükleri nedeniyle dünyayı evsiz, barksız bir halde dolaşan tüylü insanımsılardır. Duydukları herhangi bir sesi mükemmel şekilde taklit edebilirler.

Düşen Kuşlar. Kenkular üzerlerine tam oturmayan pelerinler, cübbeler ve paçavralar giyerler. Bu elbiseler onların yumuşak ve parlak tüylerini, çıplak kollarını ve bacaklarını örter. Ağaçların dallarına tutunmaya ve bulutlarla kaplı gökyüzündeki avları yakalamaya yarayan pençeleri üzerinde sessizce yürürler. Utanç verici biçimlerine dikkatleri çekmemek için hareket ederken rüzgâr kadar yumuşaktırlar.

Bir zamanlar kenkular rüzgârı kanatlarında taşıyor, gökyüzünde serbestçe uçuyor ve kuşların tatlı diliyle şarkılar söylüyorlardı. Artık anısı hafızlarından silinmiş olan bir efendiye hizmet eden kenkular, efendilerinin evindeki parlayan eşyaları her şeyden çok istemiş ve başkalarının elindeki bu türden nesneleri ele geçirmek için onları tatlı sözlerle aldatmaya veya dolandırmaya başlamışlar. Efendilerinin kütüphanesindeki bir kitaptan konuşma sırrını çalan kenkular, güzel nesneler için dilencilik yapar olmuşlar. Bu durumları ortaya çıktığında efendileri bir ceza olarak onların kanatlarını almış ve sonsuza değin dilencilik yapmaya mahkûm etmiştir.

Pandomimle Konuşma. Kenkular duydukları herhangi bir şeyin sesini taklit edebilirler. Para isteyen bir kenku paranın şıngırdamasını veya pazar yerinden bahseden bir kenku da bağıran satıcıların, havlayan köpeklerin, meleyen koyunların ve çığlık atan sokak çocuklarının seslerinden oluşan bir kargaşa sesini taklit edebilir. Bu şekilde ses taklit ederken sadece daha önce duydukları sözcükleri ve deyimleri tekrar ederler, yeni cümleler oluşturamazlar. Bir kenku ile konuşmak taklit seslerden oluşan bir performansa ve neredeyse anlamsız cümlelere tanıklık etmektedir.

Kenkular birbirleriyle de aşağı yukarı aynı şekilde konuşurlar. Birbirlerinin jest ve mimiklerini anlamaya ve yorumlamaya alıştıkları için çıkardıkları sesler karmaşık fikirleri veya duyguları ifade etmeye yeter de artar bile. Kenku grupları parolalar da geliştirebilir. Örneğin bir kedinin miyavlaması "Saldırmaya hazırlanın!" veya "Kaçın! Canınızı kurtarın!" anlamına gelebilir.

Taklit yetenekleri el yazılarına da yansımıştır ve suç örgütleri bir belgenin sahtesini yapmak için genellikle bir kenku kullanırlar. Bir kenku bir suç içlediğinde başka bir yaratığı suçlamak için sahte kanıt üretebilir.

Özlemli Kanatsızlar. Her kenku uçmayı ister ve bundan dolayı birbirlerine verdikleri cezalar içinde bir utanç simgesi olarak -ağır tahtadan yapılmış olanlar gibi- sahte kanatlar taşımak vardır. Bir zamanlar sahip oldukları kanatların trajik bir hatırlatıcısı ve son ceza olarak kenkular, idam mahkûmlarını yüksek binalardan veya yamaçlardan atarak cezalandırır.

"EĞER BİR ARA SOKAKTA BEBEK AĞLAMASI DUYARSAN ARKANI DÖN VE YÜRÜMEYE DEVAM ET. BENDEN SANA TAVSİYE."
—ENDROTH KNAG, SUDİBİ ŞEHRİ BEKÇİ ONBAŞISI

Ötekler

Ötekler, kötü ejderhalara tapınan; onlara yardakçılık ve dalkavukluk yapan ödlek, sürüngen insanımsılardır. Ötekler, ellerinden geldiğinde ejderhaların inlerine yerleşirler ama daha çok zindanları işgal eder, minik ganimetlerine eklemek için değerli eşyalar ve incik boncuk toplarlar.

Birlikten Kuvvet Doğar. Ötekler yumurtlayan yaratıklardır. Hızlıca olgunlaşırlar ve bir yüzyıldan yaşlı olan "büyük ejder" seviyesine ulaşabilirler. Bununla beraber çoğu ötek daha on yaşını doldurmadan hayatının sonuna gelir. Fiziksel olarak zayıf olmaları, onları kolay birer av yapar. Bu zayıflık onları bir arada bulunmaya zorlamıştır. Çok kalabalık olmaları güçlü düşmanlarına karşı savaşlar kazanabilmelerini sağlar ama sıklıkla ötek safları da büyük zayiat verir.

Tünelciler ve Mühendisler. Ötekler fiziksel yetersizliklerini tuzak hazırlamada ve tünel yapmadaki becerileriyle kapatırlar. İnleri, kendilerinin rahatça hareket etmesine izin verecek ama daha büyük insanımsıları engelleyecek şekilde alçak yapılmıştır. Ötekler ayrıca bu tünelleri tuzaklarla doldururlar. En sinsi öteklerin kurduğu tuzaklar doğal tehlikeleri ve diğer yaratıkları kullanır. Yaylı bir tuzağa bağlı iple oluşturulan tuzak izinsiz gelenlerin üzerine et yiyen yeşil çamur veya zehirli dev çıyanlarla dolu kutular fırlatır.

Kayıp İlah. Saygı gösterdikleri ejderhalara ek olarak ötekler Kurtulmak adını taşıyan daha düşük seviyedeki bir ilaha da tapınırlar. Efsaneler Kurtulmak'ın, Tiamat'ın Dokuz Cehennem'deki uyruğu olarak hizmet ettiğini anlatır. Yercü ilahı Garl Parlakaltın, Ejderha Kraliçesi'nden ufak bir incik boncuk çaldıktan sonra Tiamat, Kurtulmak'ı bu eşyayı geri alması için görevlendirir. Ama Garl Parlakaltın ona bir oyun oynar ve üzerinde durduğu yerin çökmesine, bu ötek ilahının yer altındaki labirentte sonsuza dek mahkûm olmasına neden olur. Bundan dolayı ötekler yercülerden ve her türlü şakadan nefret ederler. Kendini Kurtulmak'a en çok adayanlar, hayatlarını bu kayıp ilahı yer altındaki hapishane-labirentte aramakla ve bulmaya çalışmakla harcar.

Kanatlı Ötekler. Bazı ötekler derili kanatlarla doğar ve uçabilirler. Urd olarak bilinen bu ötekler yükseklerde dolanmayı ve geçenlerin üzerine taş atmayı severler. Urdların kanatları Ejderha Kraliçesi Tiamat'ın bir hediyesi olarak kabul edilse de kanatsız ötekler bu hediyeleri kıskanır ve urdlarla iyi geçinmezler.

Kanatlı Ötek

Küçük insanımsı (ötek), adil kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 7 (3z6 - 3)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	16 (+3)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 1/4 (50 DP)

Gün Işığı Hassasiyeti. Ötek güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Ötekin en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu muttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, ötekin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar.

Atılan Kaya. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, ötekin tam altındaki bir hedef. *İsabet.* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar.

Ötek

Küçük insanımsı (ötek), adil kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 5 (2z6 - 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 1/8 (25 DP)

Gün Işığı Hassasiyeti. Ötek güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Ötekin en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, ötekin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Sapan. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) sersemletici zarar.

Kraken

Kraken, dalgaların altında çağlardır uyumakta, onu uyandıracak işareti veya çağrıyı beklemektedir. Kuru toprak üzerinde doğan ve denizlere yelken açan ölümlüler, atalarının neden okyanustan korktuğunu unutmuştur. Derinlerde yaşayan ırklar, dokunaçlı bir korkunun ortaya çıkmasının ardından medeniyetlerinin neredeyse yok olduğu zamanlara işaret eden, tarihlerindeki boşlukları görmezden gelirler.

Efsanevi Canavarlar. Krakenler, zamanın şafağında, ilahların korkusuz savaşçıları olarak hizmet ettiler. İlahların savaşları sona erince hizmetkârlıktan kurtuldular ve bir daha asla başka varlıklara bağlanmamaya karar verdiler.

Kraken, karanlık dünyasından çıktığında tüm uluslar korkuyla titrer. Onun isteğiyle en derin okyanusların ortasında bile şiddetli fırtınalar çıkar. Kraken, medeniyetin başarılarını kumdan kalelermiş gibi yok eden ilkel bir güçtür. Yıkıcı saldırıları okyanus ticaretini durdurabilir, sahil yerleşimleri arasındaki iletişimi kesebilir.

Uğursuz bir karanlık, krakenin saldırısından önce ortaya çıkar ve etrafındaki suyu zehirli mürekkebi doldurur. Dokunaçları derinlerden çıktığında kalyonlar ve savaş gemileri ortadan kaybolur çünkü kraken, gemileri ve onların mürettebatını boğmadan önce bu gemilerin direklerini çubuk parçaları gibi kırar.

Denizlerden uzakta, karanın ortasında yaşayanlar bile krakenin gazabından korunmuş değillerdir. Krakenler su kadar kolay şekilde havayı da soluyabilirler. Bazıları tatlı su göllerinde yaşamak için nehirlerde ilerler, yolu üzerine çıkan şehirleri ve kasabaları yok eder. Maceracılar, göl kenarındaki kale harabelerinde yaşayan bu canavarları anlatırlar, dokunaçlarının derinlerden çıktığını, taştan kulelere sarılıp onları kummuş gibi un ufak ettiklerini…

Ölümlü Düşmanlar. Bazı krakenler tam anlamıyla birer ilah gibidir. Etraflarında tarikatlar ortaya çıkmıştır. Bu tarikat üyeleri ister suda ister karada ona ibadet etmektedirler. Başka krakenler Unsursal Su Âlemi'nin kötü Prensesi Olhydra'yla ittifak halindedir; iradelerini etrafa yaymak için suda ve karada o prensese inananları kullanmaktadırlar. Kendine inananlardan memnun olan bir kraken sert okyanusları dizginleyebilir, ona sadık olanlara inanamayacakları kadar çok balık sürüleri gönderebilir. Bununla beraber bir krakenin hilekâr zihni tahmin edilemeyecek kadar kadimdir ve nihayetinde her şeyi yok etmek ister.

Kraken İni

Bir kraken karanlık sularda, genellikle kaya parçalarıyla, ganimetle ve batık gemilerle dolu olan bir deniz altı uçurumunda yaşar.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) kraken aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Güçlü bir dalga krakenin inini boydan boya geçer. Krakenden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 23 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da krakenden 24 metre uzağa itilmelidir. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık krakenden 4 metre uzağa itilir.
- Krakenden en fazla 24 metre uzakta ve suyun içinde olan yaratıkların, bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar yıldırım zararına karşı hassasiyetleri olur.
- Krakenin inindeki su elektrikle yüklenir. Krakenden en fazla 48 metre uzakta olan her yaratık bir GS 23 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı başarısız olması halinde

10 (3z6) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Bölgesel Etkiler

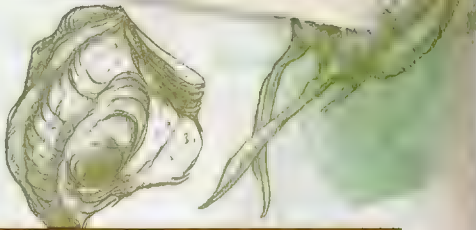
Bir krakenin inini içinde barındıran bölge bu yaratığın din dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelmiştir ki bu da aşağıdaki büyülü etkileri yaratır:

- Kraken, ininin 10 kilometre çevresindeki havayı değiştirebilir. Bu etki *havaya hükmet* büyüsünün aynısıdır.
- Krakenin ininin 10 kilometre çevresinde su unsursalları toplanır. Bu unsursallar sudan ayrılamazlar; Zekâ ve Karizma puanları 1'dir (-5).
- Krakenin ininin 10 kilometre çevresinde bulunan ve Zekâ puanı 2 ya da daha yüksek olan su canlıları kraken tarafından tılsımlanmıştır ve davetsiz misafirlere karşı saldırgan davranırlar.

Kraken öldüğünde tüm bu bölgesel etkiler anında sona erer.

"BİR KRAKEN DOKUNAÇLARINI GÖĞE UZATMAYI VE KENDİSİNİ DOĞURAN VARLIĞI BOĞMAYI DÜŞLER. BİR KEZ BU RÜYASINI GERÇEKLEŞTİRDİĞİNDE SUYUN ÜZERİNDE GELİP GEÇEN GEMİLERLE DE YETİNEBİLİR."

—TETHYR'İN KORSAN-BİLGESİ MALFEORE SERRANG TARAFINDAN YAZILAN KRAKEN TARİKATININ GECESİ'NDEN



Kraken

Devasa canavarımsı (mangus), kaotik kötu

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 472 (27z20 + 189)
Hızı 8 m., yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Güç +17, Çev +7, Bün +14, Zek +13, Bil +11
Zarar Bağışıklıkları yıldırım; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları korkmuş olma, felç olma
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen algı 14
Diller Cehennemceyi, Gökçeyi, Şeytancayı ve İlkelceyi anlar ama konuşamaz; telepatı 48 m.
Zorluk 23 (50.000 DP)

Yüzergezer. Kraken havayı ve suyu soluyabilir.

Hareket Özgürlüğü. Kraken zorlu araziyi yok sayar. Büyülü etkiler hızını azaltamaz veya onu kısıtlayamaz. Hızının 2 metresini harcayarak büyüsüz kısıtlamalardan veya yakalanmaktan kurtulabilir.

Kuşatma Canavarı. Kraken nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kraken üç dokunaç saldırısı yapar. Bu üç dokunaç saldırısından her birini, bir Fırlat eylemiyle değiştirebilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 23 (3z8 + 10) delici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu ve kraken tarafından yakalanmış bir yaratıksa bu yaratık yutulmuştur ve yakalanma sona erer. Yutulan yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır; krakenin dışından kaynaklanan saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve her krakenin sırasının başında 42 (12z6) asit zararı alır.

Eğer kraken, tek bir sırada, içindeki bir yaratıktan 50 veya daha yüksek zarar puanı alırsa, o sıranın sonunda başarılı bir GS 25 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da yuttuğu tüm yaratıkları kusarak çıkarmalıdır. Bu şekilde dışarı çıkan yaratıkların durumu yere düşmuştur ve krakenden en fazla 4 metre uzaklıkta ortaya çıkarlar Eğer kraken olürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmış değıldir ve hızının 6 metresini harcayarak krakenin cesedinden dışarı çıkabilir, durumu yere düşmüştür.

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +17, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z6 + 10) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 18). Bu yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır. Krakenin on dokunacı vardır ve her biri, bir hedef yakalayabilir.

Fırlat. Kraken tarafından tutulan veya yakalanmış bir Büyük veya daha küçük boyutlu bir nesne rastgele bir yönde en fazla 24 metre fırlatılır ve durumu yere düşmüştür. Eğer atılan hedef sert bir yüzeye çarparsa, kat ettiği her 4 metre için 3 (1z6) sersemletici zarar alır. Eğer hedef başka bir yaratığa fırlatıldıysa bu yaratık başarılı bir GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aynı zararı alıp yere devrilmelidir.

Yıldırım Fırtınası. Kraken büyülü olarak üç yıldırım yaratır. Bunların her biri krakenin görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir hedefe düşebilir. Bir hedef başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Efsanevi Eylemler

Kraken, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Kraken, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının sonunda yeniden kazanır.

Dokunaç Saldırısı veya **Fırlat.** Kraken bir dokunaç saldırısı yapabilir veya Fırlat eylemini kullanabilir.
Yıldırım Fırtınası (2 Eylem Harcar). Kraken Yıldırım Fırtınası eylemini kulanır.
Mürekkep Bulutu (3 Eylem Harcar). Kraken su altındayken 24 metrelik yarıçapa sahip bir mürekkep bulutu püskürtür. Bu bulut köşelerden dönebilir ve bu alan krakenin dışındaki tüm yaratıklar için çok engellidir. Sırasını bu alanda bitiren kraken dışındaki her yaratık bir GS 23 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 16 (3z10) zehır zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır Güçlü bir akıntı bu bulutu dağıtabilir. Aksı halde bu bulut, krakenin bir sonraki sırasının sonunda dağılıp gider.

K

AYA-LIKLAR

Aya-lıklar eskiden kıyılarda ve adalarda yaşamış, balığa benzer insanımsılardır. Uzun zaman önce insanlar ve diğer insanımsılar tarafından daimi karanlığın olduğu yer altına sürüldüler ve burada akıllarını kaybettiler. Ayrıca artık gün ışığına tahammül edemez hale geldiler.

Deli Köleler. İllithid imparatorluğu, gücünün zirvesindeyken zihin yüzücüler aya-lıkların binlercesini ele geçirdi ve onları köleliğe zorladı. Aya-lıklar basit yaratıklardı. İllithidlerin onlar üzerinde uyguladığı zihinsel köleliğe direnecek durumda değillerdi. Zihin yüzücüler onları terk ettiklerinde, maruz kaldıkları bu kölelik nedeniyle akıl sağlıklarını yitirdiler ve delirdiler.

Zihinleri onarılamaz derecede zarar gördü, dini bir bağnazlığı benimsediler ve düşmanlarına karşı kendilerini korusun diye ilahlar yarattılar. Bu düşmanların en büyüklerinden biri kara elflerdir. Zira bu iki ırk, birbirleriyle ilk karşılaştıkları andan beri düşmandırlar ve karşı tarafı öldürmek için ellerinden geleni yaparlar.

İlah Yapıcılar. Aya-lıklar kendi yaratımları olan ilahlara tapınırlar ama yeteri kadar aya-lık bir ilahın gerçek olduğuna inanırsa bilinçlerinin ortak gücü bu ilahın fiziksel bir varlık kazanmasını sağlayabilir. Bir aya-lık ilahının aldığı biçim ona neyin ilham olduğuyla ilgilidir ve genellikle ya rastgele ya da saçma sapan bir şekle sahip olur.

Aya-lıkların en saygı duyduğu ilahlardan biri Denizin Anası Blibdulpulp'tur ki bir kerevitin başına, yüzgeçlerine ve omuzlarını örten eklemli bir deniz kabuğuna sahip olan dişi bir insana benzer. Blibdulpulp büyük ihtimalle kabuklu bir deniz hayvanının eklemlerinin bir insan heykeline eklenmesiyle yaratılmıştır. Yapılan işe duyulan hayranlık nedeniyle ve böylece ona bir isim verilmesiyle bu ilah ortaya çıkmıştır.

Bir aravutla karşılaşan aya-lıklar genellikle kendilerini ilah olarak ona tapınırken bulurlar. Delilikleri, bu aravutun kendi kötü amaçları için onları kullanıyor olduğu gerçeğini görmelerini engeller.

Teokratik Yöneticiler. Aya-lık dinbaşları inançlarına kendini adamış fanatiklerle, bağnazlarla çevrilidir. Aya-lıkların yaşadığı bir bölgedenin dinbaşısı tüm tebaasının belirli bir ilaha tapmasını ister. Bu dinbaşının kendi ilahına yönelik deli ve bağnaz inancı o kadar güçlüdür ki bu durum ona ruhanilerin gücünü kazandırır. Dinbaşı kamçı denilen emrindekilere büyü yapma gücü verebilir. Bu kamçıların bir

AYRIT: AYA-LIK DENETÇİSİ

Bir aya-lık denetçısinin zorluk derecesi 3'tür (700 DP). Aya-lık kamçısıyla aynı oyun puanları ve bılgılerine sahıptır. Ama Bılgelık tamlayıcısını Zırh Seviyesine ekler (ZS 13). Büyüyapmak özelliğını kaybeder ve kamçının eylem seçeneğını aşağıdaki eylem seçenekleriyle değıştırır

Çoklusaldırı. Aya-lık bır ısırık saldırısı ve ıkı silahsız saldırı yapar

Isırık. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı* Saldırıya +6, erım 2 m , bir hedef İsabet 4 (1z4 + 2) delici zarar

Silahsız Saldırı. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı* Saldırıya +6, erim 2 m., bır hedef İsabet: 5 (1z6 + 2) sersemletıcı zarar ve 3 (1z6) yıldırım zararı ve hedef, aya-lığın bir sonraki sırasının sonuna değın tepkilerini kullanamaz

veya daha fazlası söz konusu dinbaşının çocuğu veya çocuklarıdır. Onların aya-lık toplumu içindeki ana rolleri, dinbaşı öldüğünde onun tahtı üzerinde hak iddia etmek ve tahtı ele geçirmek için ölümüne savaşmaktır. Eğer bir kamçı, dinbaşını memnun etmezse dinbaşı onun büyü yapma gücünü elinden alır; tabii öncelikle yaşamasına izin verirse.

Dinbaşının fermanları denetçiler tarafından hayata geçirilir. Denetçiler dinbaşının gözü ve kulakları olarak görev yapan bağnaz aya-lıklardır. Yakın dövüşte ölümcül olurlar ve diğer aya-lıklar onlardan korkarak yaşar.

Aya-lık Ekipmanı. Aya-lıkların ekipmanlarının büyük kısmı öldürmek yerine yakalamak için tasarlanmıştır. Ağlar sıklıkla kullanılır, bazıları düşmanları yakalayıp, hareket etmelerini engelleyen kıskaç sopaları (adamtutan da denir) kullanır. Aya-lık savaşçıları, üzerlerine atılan silahları yakalayan yapışkan bir sıvıyla kaplı kalkanlar da kullanır.

Genel olarak aya-lıklar kaygan bedenlerinin üzerine giyilen zırhların ağırlığını sevmezler ve korunmak için kaygan, lastik gibi olan bedenlerine güvenirler. Bununla beraber oradan buradan toplanan kemiklerden, deniz kabuklarından, incilerden, mücevherattan ve kabuklu deniz hayvanlarının kabuğundan yapılmış mücevherleri takmayı severler.

"KENDİ İLAHLARINI YARATTILAR ... DELİLİK BUNDAN DAHA İYİ NASIL ANLATILABİLİR Kİ?"
— MENZOBERRANZAN'LI SABAL MİZZRYM

AYA-LIK

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh, kalkan)
Can Puanı 18 (4z8)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Beceriler Algı +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 1/4 (50 DP)

Yüzergezer. Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

Uhrevi Algı. Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Âlem'de bulunan herhangı bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

Kaygan. Aya-lığın bir yakalanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Aya-lığın, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı.* Saldırıya +3, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Ağ. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 2/6 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. *İsabet:* Hedef kısıtlanmıştır. Bir yaratık kendini veya ağa yakalanmış başka bir yaratığı kurtarmak için eylemini kullanarak GS 10 Güç kontrolü yapabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ağa (ZS 10) 5 kesici zarar verilmesi ağı yok eder ve ağın yakaladığı hedef zarar görmeden kurtulur.

TEPKİLER

Yapışkan Kalkan. Bir yaratık, bir yakın dövüş saldırısı yaparak aya-lığı ıskaladığında aya-lık, kendisine karşı yapılan saldırıda kullanılan silahı yakalamak için kalkanını kullanabilir. Saldırgan GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da silahı aya-lığın kalkanına yapışmalıdır. Silahı kullanan, bu silahı bırakamaz durumdaysa veya bırakmazsa, silah yapışık olduğu sürece durumu yakalanmıştır. Bir yaratık eylemini GS 11 Güç kontrolü yapmak için harcar ve başarılı olursa silahı kalkandan kurtarır.

Aya-lık Dinbaşı

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 97 (13z8 + 39)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Beceriler Algı +9, Din +6
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 19
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 6 (2.300 DP)

Yüzergezer. Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

Uhrevi Algı. Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Âlem'de bulunan herhangi bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

Kaygan. Aya-lığın bir yakalanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır

Gün Işığı Hassasiyeti. Aya-lığın, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Büyüyapmak. Büyuyapmak. Aya-lık 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyülü saldırılara +6). Aya-lık şu ruhani büyülerini hazırlamıştır.

Buyümsuler (istediği an): *abrav, kılavuz, kutsal alev*
1. seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, inanç kalkanı, sığınak*
2. seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah*
3. seviye (3 hazne): *diller, ruhsal koruyucular*
4. seviye (3 hazne): *fal, suya hükmet*
5. seviye (2 hazne): *toplu yaraları iyileştirme, uzakgörü*

Eylemler

Çoklusaldırı. Aya-lık iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Saltanat Asası. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya 6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar ve 14 (4z6) yıldırım zararı.

Silahsız Saldırı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) sersemletici zarar.

Aya-lık Kamçı

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 65 (10z8 + 20)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +6, Din +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 1 (200 DP)

Yüzergezer. Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

Uhrevi Algı. Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Âlem'de bulunan herhangi bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

Kaygan. Aya-lığın bir yakalanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Aya-lığın, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Büyüyapmak. Aya-lık 2. Seviyeli büyü yapıcısıdır Büyu yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12, büyülü saldırılara +4). Aya-lık şu ruhani büyülerini hazırlamıştır.

Büyümsüler (istediği an): *abrav, kutsal alev*
1. seviye (3 hazne): *inanç kalkanı, lanet*

Eylemler

Çoklusaldırı. Aya-lık iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri kıskaç sopasıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Kıskaç Sopası. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye kadar aya-lık kıskaç sopasını başka bir yaratık üzerinde kullanamaz.

Lamia

Harabe çöl şehirleri ve unutulmuş kralların mezarları çarpık lamialar için mükemmel evlerdir. Bu yozlaşmış canavarlar unutulmuş olanı alırlar ve zevk almaya dayalı yönetimlerinin tahtı yapar, kendilerini yalakalarla çevrelerler. Lamialar çeşitli görevleri yerine getirmeleri için çakaladamlara güvenirler. Onları köle yakalamak için uzaklara veya ganimet elde etmek için kervanlara, kamplara veya köylere gönderirler. Saldırılarına başlamadan önce lamianın büyüsüyle gizlendikleri için fark edilmeleri zordur.

Bir lamia güzel bir insanımsı üst bedeniyle güçlü, dört ayaklı bir aslan bedeninin birleşiminden oluşur. Vahşi siyah pençeleri, tıpkı işkence ve insanımsı etine olan açlığını gösterdiği gibi avcı doğasını da yansıtır.

Zevk Tiranları. Lamialar harabe halındeki cennetlerini geçen karavanlardan çaldıkları süs eşyalarıyla süsler sonra da çürümüşlüğü yanılsamalarla (illüzyon) gizleyerek inlerini daha da güzel ve çekici hale getirirler. Bu in, nefes kesen güzelliği, bahçeleri, yerleşimleri ve içindeki sayısız kölesiyle, etrafındaki harabelerle ve medeniyetten uzakta olmasıyla büyük bir zıtlık oluşturur.

Bir lamia uyuşturan dokunuşunu kullanarak düşmanlarının zihinlerini zayıflatır, onları efsunlarına daha yatkın hale getirir ve birer köleye dönüştürür. *Ödev* büyüsüyle kandırdıklarını, sırf eğlenceli bir şeyler izlemek için birbirine dövüştürür.

Kibirli Avcılar. Sürekli daha çok zenginlik ve daha çok köleye sahip olmak isteyen bir lamia, arazisini gözlemek için *uzakgörü* büyüsüyle beraber ufak bir gölet veya bir ayna kullanır. Bir lamia bu gücünü ticaret yollarını ve yakınlardaki yerleşimleri gözlemek veya hoşuna giden nesneleri bulmak için kullanır.

Lamialar özellikle saf kalplere sahip maceracıları severler. Onları baştan çıkarmak ve yavaş yavaş yozlaşmalarını izlemekten büyük bir zevk alırlar. Muhtemel avlarını inlerine çekmek için büyülerini kullanır, talihsiz düşmanları yakalamak için yanılsamalara (illüzyon) ve kölelerine güvenirler. Bununla beraber lamialar güç ve güzelliğe her şeyden çok değer verirler. Saygılarını hak etmeyen her mahkûm korkunç bir ziyafetin ana yemeği haline gelir veya inin içinde bulunduğu boş arazide ölsün diye serbest bırakılır.

Lamialar düşmanlarıyla karşılaşacak köleleri olduğu sürece bir çatışmaya uzaktan katılır, yapabilirse düşmanlarına büyüyle zarar vermeye çalışırlar. Yakın dövüşe zorlanan bir lamia asla tek bir noktada uzun süre durmaz, güvenliğe kaçmadan önce pençelerini ve hançerini kullanır.

Graz'zt'ın Emrindekiler. Zebanı efendisi Graz'zt ölümlü kölelerini kullanarak lamiaları yaratmış, canavarımsı bir güç ve sadakat yemini karşılığında onlara ölümsüzlük vermiştir. Graz'zt bazen lamiaları kendisi için önemli olan yerleri korumakla görevlendirir. Ama onun emrindeki lamialar istedikleri kötülüğü istedikleri şekilde yaymakta serbesttirler.

Lamia

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 97 (13z10 + 26)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +7, Sezgi +4, Gizlilik +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Cehennemce, Ortak Lisan
Zorluk 4 (1 100 DP)

Doğal Büyüyapımı. Lamianın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Lamia, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyük imge, kendini gizle* (herhangi bir insanımsı biçimi)
3/ gün: *ayna imge, kişiyi tılsımla, öneri, uzakgörü*
1/gün: *ödev*

Eylemler

Çoklusaldırı. Lamia iki saldırı yapar: Biri pençeleriyle ve biri de ya hançeriyle ya da Uyuşturan Dokunuşuyla.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z10 + 3) kesici zarar.

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar.

Uyuşturan Dokunuş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* Hedef 1 saat boyunca büyülü olarak lanetlenmiştir. Lanetlenme sona erinceye değin hedefin, yapacağı Bilgelik kurtulma kontrollerinde ve tüm yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

MARKUM
Orta hortlak, herhangi kötü bakış açısı

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 135 (18z8 + 54)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +10, Zek +12, Bil +9
Beceriler Arkış +19, Tarih +12, Sezgi +9, Algı +9
Zarar Dirençleri soğuk, yıldırım, çürütücü
Zarar Bağışıklıkları zehir; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkma, felç olma, zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 19
Diller Ortak Lisan ve en fazla beş başka dil
Zorluk 21 (33.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer markum bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Canlanma. Eğer bir ruh kutusu varsa yok edilmiş bir markum 1z10 gün içinde tüm can puanlarıyla beraber yeni bir bedene sahip olarak geri gelir. Yeni bedeni ruh kutusundan en fazla 2 metre uzakta ortaya çıkar.

Büyü Yapmak. Markum 18. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 20, büyülü saldırılara +12). Markum şu büyüleri hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, tizarmak, ayaz ışını*
1. Seviye (4 hazne): *büyülü ok, büyüyü tespit et, kalkan, şok dalgası*
2. Seviye (3 hazne): *ayna imge, görünmezlik, Melf'in asit oku, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *ateş topu, büyüyü dağıt, karşıbüyü, ölüyü canlandır*
4. Seviye (3 hazne): *boyut kapısı, çürüt*
5. Seviye (3 hazne): *öldüren bulut, uzakgörü*
6. Seviye (1 hazne): *ayrıştır, güven küresi*
7. Seviye (1 hazne): *âlem geçişi, ölüm parmağı*
8. Seviye (1 hazne): *canavara hükmet, güç sözü afalla*
9. Seviye (1 hazne): *güç sözü öl*

Dönme Direnci. Markumun, hortlakları döndüren tüm etkilere karşı yapacağı kurtulma kontrolünde avantajı vardır.

EYLEMLER

Felç Eden Dokunuş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (3z6) soğuk zararı. Hedef başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

EFSANEVİ EYLEMLER

Markum aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Markum, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Büyümsü. Markum bir büyümsü yapar.

Felç Eden Dokunuş (2 Eylem Harcar). Markum Felç Eden Dokunuş'unu kullanır.

Korkutan Bakış (2 Eylem Harcar). Markum bakışlarını görebildiği ve kendisinden en fazla 4 metre uzakta olan bir yaratığa sabitler. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Korkmuş yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki hedef için sona erdiyse hedefin, markumun korkutan bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklığı olur.

Yaşamı Dağıt (3 Eylem Harcar). Markumdan en fazla 8 metre uzakta bulunan ve hortlak olmayan her yaratığın bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapması; başarısız olanların 21 (6z6) çürütücü zarar, başarılı olanların ise verilen zararın yarısını alması gerekir.

Markum

Markumlar, kendilerini ölümden kurtarmak için hortlaklığı kucaklayan büyük sihirbazların kalıntılarıdır. Bedeli ne olursa olsun daha da güçlenmek ister, kendilerininkiyle kesişmediği sürece ölümlülerin yollarından uzakta durur, onların işlerine bulaşmazlar. Planlar yapan ve deli olan markumlar unutulan bilgiler ve korkunç sırları öğrenmek için büyük bir açlık çekerler. Ölümün gölgesi onların üzerine düşmediği için aylar, yıllar hatta yüzyıllar boyunca sürecek planlar tasarlayabilirler.

Bir markum derisi sıkıca kemiklerinin üzerine gerilmiş, sıska ve iskeletimsi bir insanımsıdır. Gözleri çoktan çürüyüp gitmiştir ama göz çukurları artık bu dünyaya ait olmayan bir ışığa ev sahipliği yapmaktadır. Giydikleri giysiler genellikle bir zamanlar ne kadar kaliteli olduklarını çürümüş kumaşlarından gösteren türdendir. Üzerlerindeki mücevherat ise zamanın geçişiyle artık eskisi kadar parlak değildir.

Hortlaklığın Sırları. Hiçbir sihirbaz bir anda markum olmaya karar vermez. Bir markum olmak için yapılması gerekenler iyi korunan bir sırdır. Markum olmak isteyen sihirbazlar buklarla, kötü ilahlarla ya da başka kötü güçlerle anlaşma yapmalıdır. Çoğunun ilk adımı Hortlakların Zebani Prensi Orcus'a dönmek olur. Çünkü onun gücü şimdiye değin sayılamayacak kadar çok hortlak yaratmıştır. Bununla beraber böyle bir güce sahip olan herkes her zaman bu bilgi karşılığında sadakat ve hizmet ister.

Bir markum, büyücünün ruhunu bir ruh kutusuna hapseden kadim ve arkışlı bir ayinle yaratılır. Böyle yapmak ruhu ölümlü dünyaya bağlar, onun ölümden sonra Dış Âlemler'e gitmesini engeller. Bir ruh kutusu genellikle küçük bir kutu şeklindeki bir muskadır ama herhangi başka bir nesne de olabilir. Önemli olan nokta bu nesnenin, içine adlandırma, bağlama, ölümsüzlük ve kara büyü ile ilgili arkışlı sembollerin gümüşle yazılacağı bir iç kısma sahip olmasıdır.

Ruh kutusu hazır olan müstakbel markum bir dönüşüm iksiri içer – ruhu, ruh kutusu için kurban edilen bilinçli bir yaratığın kanı ile zehirden oluşan iğrenç bir karışım. Bunu içen büyücü ölür, bunun ardından ruhu, sonsuza kadar içinde kalacağı ruh kutusuna çekilirken o da bir markum olarak dirilir.

Ruh Kurbanları. Bir markum bedenini ve bilincini koruyan büyünün devam etmesi için belirli aralıklarla ruh kutusuna ruh kurban etmelidir. Bunu da *mahkûmiyet* büyüsüyle yapar. Büyünün normal seçeneklerinden birini kullanmak yerine markum büyüyü, hedefinin bedenini ve ruhunu büyülü olarak ruh kutusunun içine hapsetmek için kullanır. Büyünün başarılı olması için ruh kutusunun markumla aynı varlık âleminde olması gerekir. Bir markumun ruh kutusu aynı anda sadece bir yaratığı içinde tutabilir ve ruh kutusuna 9. seviyeli olarak yapılan bir *büyüyü dağıt* büyüsü, kutunun içinde olan herhangi bir yaratığı serbest bırakır. Ruh kutusunun içine hapsolan bir yaratık 24 saat sonra tüketilir ve tamamen yok olur ki bu aşamada artık ilahi müdahaleden başka bir şey onu yaşama geri döndüremez.

Ruh kurban ederek bedenini korumada başarısız olan veya ruh kurban etmeyi unutan bir markum fiziksel olarak parçalanmaya başlar ve nihayetinde bir yarmarkum haline gelir.

Ölüm ve Diriliş. Bir markumun bedeni kazayla veya saldırıyla yok edildiğinde, markumun iradesi ve zihni, bedeninden ayrılır, geride sadece yaşamsız bir ceset bırakır. Günler içinde parlayan bir duman ruh kutusundan çıkar, yoğunlaşır ve ruh kutusunun yanında yeni bir beden oluşur. Sadece ruh kutusunun yok edilmesi tam bir ölüm olduğu için bir markum ruh kutusunu gizli, korunan bir yerde tutar.

Bir markumun ruh kutusunu yok etmek kolay bir görev değildir ve genellikle özel bir ayin, nesne veya silah gerektirir. Her ruh kutusu özel ve eşsizdir. Onu yok etmeyi öğrenmek bile başlı başına bir macera olabilir.

Yalnız Varoluş. Bazen bir markum güç elde etmek için çıktığı arayışta ilgisini başka şeylere kaydırabilir, etrafında olan bitenleri merak edebilir. Yaşanan bazı büyük gelişmeler veya olaylar ona bir zamanlar yaşadığı hayatı anımsatabilir. Aksi halde tam bir inzivada yaşar, herkesten uzak durur; sadece ininin korunmasına yardımcı olan yaratıklarla iletişim kurar.

Az sayıdaki markum eski adını kullanmaya devam eder. Çoğu Kara El veya Unutulmuş Kral gibi takma adları benimser.

Büyü Toplayıcılar. Markumlar büyüleri ve büyülü nesneleri toplarlar. Bildikleri büyülere ek olarak bir markumun elinin altında iksirler, yazmalar, büyükitaplarından oluşan kütüphaneler, birkaç tane sihirli değnek ve belki de bir veya iki tane asa bulunur. İninin saldırıya uğradığı bir anda bu nesneleri kullanmaktan hiç çekinmez.

Hortlak Doğası. Bir markumun havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Markum İni

Bir markum genellikle yalnız bir kule, hayaletli bir harabe veya kara büyü okulu gibi hayattayken hoşlandığı yere musallat olur. Ayrıca bazı markumlar güçlü koruyucularla ve tuzaklarla doldurdukları gizli mezarlar inşa ederler.

Güvene almakta kullandığı büyüleri ve sıradan tuzakları da dâhil olmak üzere bir markumun inindeki her şey onun keskin zihnini ve kurnaz zekâsını gösterir. Her köşede, her gölgede, markumu rahatsız etmek isteyenleri yok etmek için hazır bekleyen hortlaklar, yapılar ve büyüyle bağlanmış zebaniler bulunur.

İninde karşılaşılan bir markumun zorluk derecesi 22 (41.000 DP)'dir.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) markum aşağıdaki büyülü etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; markum aynı etkiyi arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Markum bir z8 atar ve hangi rakam geldiyse o seviyeli ya da daha alt seviyeli bir büyü haznesini geri kazanır. Eğer o seviyeli veya daha alt seviyeli bir büyü haznesi harcamadıysa hiçbir şey olmaz.
- Markum, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan gördüğü bir yaratığı hedef alır. Çatırdayan kötücül güçten oluşan bir kordon markumu hedefe bağlar. Ne zaman markum zarar alsa hedef bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef başarısız olursa markum aldığı zararın yarısını alır (aşağı yuvarla) ve hedef de geri kalanını alır. Bu kordon bir sonraki savaş sırası 20'ye kadar ya da markum veya hedef artık markumun ininde olmayıncaya kadar var olur.
- Markum, ininde ölmüş olan yaratıkların ruhlarını çağırır. Bu ruhlar maddeleşir ve markumdan en fazla 24 metre uzakta bulunan ve markumun gördüğü bir yaratığa saldırırlar. Hedef GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 52 (15z6) çürütücü zarar, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Bunun ardından çağrılan ruhlar kaybolur.

Kelerhalklar

Kelerhalklar dünyanın bataklıklarında ve ormanlarında saklanan ilkel, sürüngenimsi insanımsılardır. Kulübelerden oluşan köyleri unutulmuş mağaralarda, yarısı suya batmış harabelerde ve sulu, yer altı tünellerinde bulunur.

Bölgesel Yabaniler. Kelerhalklar, diğer ırklarla çok nadiren anlaşma veya ticaret yaparlar. Vahşi derecede bölgeseldirler. Bölgelerinin sınırlarını korumaları için gizli, kamuflaj içindeki izcileri etrafa gönderirler. Davetsiz misafirler ortaya çıkarsa onları taciz etsinler veya uzaklaştırsınlar diye kabile savaşçıları görevlendirilir. Bu savaşçılar bazı durumlarda bu misafirleri timsahların veya başka tehlikeli yaratıkların bulunduğu yerlere de çekebilir.

Kelerhalkların bir ahlak anlayışı yoktur ve iyi ile kötü kavramlarını tamamen yabancı bulurlar. Tam anlamıyla bakış açısız ve tarafsız olan bu yaratıklar ancak mecburiyetten dolayı öldürür ve hayatta kalmak için ne gerekiyorsa yaparlar.

Kelerhalklar nadiren önceden ilan edilmiş av alanlarının dışına çıkarlar. Kendi bölgelerine giren herhangi bir yaratık avlanmayı, öldürülmeyi ve yenmeyi kabul etmiş demektir. İnsanımsılar, hayvangiller ve canavarlar arasında ayrım yapmazlar. Ayrıca kendi sınırlarının dışına da neredeyse hiç çıkmazlar çünkü normalde avcılarken böyle yerlerde av olma ihtimalleri yüksektir.

Kelerhalkların, komşularıyla ittifak yapmalarını geretiren durumlar oluşabilir. Onlar insanlar, cüceler, buçukluklar ve elfler ile yapılan ittifakların faydalı veya güvenli olabileceğini ilk elden öğrenmişlerdir. Kelerhalkarlar bir kez dışarıklılarla ittifak kurdular mı son derece sadık ve cesur müttefikler olduklarını kanıtlarlar.

Büyük Ziyafetler ve Kurbanlar. Kelerhalklar hepçillerdir, yani hem et hem ot yerler ama insanımsı etinin tadını da bilirler. Ele geçirdikleri esirler dans etmeyi, hikâye anlatmayı ve ayinsel bir savaşı da içeren büyük ziyafetlerin ve ayinlerin odak noktası olmaları için kamplarına götürülürler. Bunun ardından ya kabile tarafından yenilmesi için pişirilir ya da kelerhalk ilahı Semuanya için kurban edilir.

Hünerli Zanaatkârlar. Becerikli zanaatkârlar olmasalar da kelerhalklar avlarının kemiklerinden aletler ve süsler yapabilirler. Ölü canavarların derilerini ve kabuklarını da kalkan yapmakta kullanırlar.

Kelerhalk Liderleri. Kelerhalklar büyü söz konusu olduğunda ona hem saygı gösterir hem de ondan korkarlar. Kelerhalk şamanları kabilelerine önderlik eder, ayinleri ve Semuanya'yı onurlandırmak için yapılan törenleri idare eder. Bununla beraber zaman zaman bir kelerhalk kabilesinin içinde Semuanya tarafından değil de Sess'inek –kelerhalkları yozlaştırmayı ve kontrolünü ele geçirmeyi isteyen, sürüngenimsi bir zebani efendisi– tarafından dokunulmuş güçlü biri ortaya çıkar.

Sess'inek'in görüntüsünde doğan kelerhalklar diğer kelerhalklara kıyasla daha büyük ve kurnaz olmakla kalmaz ayrıca baştan ayağa kötüdürler. Bu kertenkele krallar ve kraliçeler, kelerhalk kabilelerini zorla ellerine geçirir, onların şamanlarını ortadan kaldırır ve baskı ile yönettiği halkını onlara hiç uymayan saldırganlıklar yapmaya yöneltir.

Ejderha Tapıcılar. Kelerhalklar, kadim zamanlarda ejderhalardan öğrendiklerini düşündükleri Ejderceyi konuşurlar. Bir şekilde kendini bir ejderhanın bölgesinde bulan bir kabile, onun gönlünü kazanmak için ejderhaya genellikle vergi, hediye vs. verir. Kötü bir ejderha kendi çıkarları için kelerhalkların güvenini suiistimal edebilir, onları yağmacılara ve saldırganlara dönüştürebilir.

Kelerhalk

Orta insanımsı (kelerhalk), bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh, kalkan)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +5
Duyular edilgen Algı 13
Diller Ejderce
Zorluk 1/2 (100 DP)

Nefesi Tutma. Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kelerhalk her biri farklı bir silahla olmak üzere iki yakın dövüş saldırısı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Ağır Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar

Dikenli Kalkan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

"KELERHALKLA TİCARET YAPTIĞIM O SÜRE BOYUNCA NE DÜŞÜNDÜKLERİNİ HİÇ ANLAYAMADIM. SÜRÜNGEN GÖZLERİ ASIL NİYETLERİNİN NE OLDUĞUNU HİÇ ELE VERMEDİ. ONLARA İSTEDİKLERİ MALLARI SATTIM ONLAR DA BANA MANGIRLARI VERDİLER."

— KERTENKELE BATAKLIĞI'NIN KELERHALK KABİLESİYLE YAPTIĞI TİCARETİ ANLATAN BİR TÜCCAR

Kelerhalk Şamanı

Orta insanımsı (kelerhalk), bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +6
Duyular edilgen Algı 14
Diller Ejderce
Zorluk 2 (450 DP)

Nefesi Tutma. Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Büyüyapmak (Sadece Kelerhalk Biçiminde). Kelerhalk şamanı 5. Seviyeli büyu yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12, büyülu saldırılara +4). Kelerhalk şamanı şu meşhini büyülerini hazırlamıştır.

Buyümsüler (istediği an): *ateş yak, dikenli kırbaç, meşhini işı*
1. Seviye (4 hazne): *dolandolaş, sis bulutu*
2. Seviye (3 hazne): *diken büyüt, metali ısıt*
3. Seviye (2 hazne): *bitkı büyüt, hayvan çağır* (sadece sürüngenler)

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece Kelerhalk Biçiminde). Kelerhalk iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri pençesiyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar veya timsah biçiminde 7 (1z10 + 2) delici zarar. Eğer kelerhalk şamanı timsah biçimindeyse ve hedef Büyük boyutlu veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye kadar hedef kısıtlanmıştır ve kelerhalk şamanı başka bir hedefi ısıramaz. Eğer kelerhalk şamanı gerçek biçimine geri dönerse yakalanma sona erer.

Pençeler (Sadece Kelerhalk Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Biçim Değiştir (Kısa ve Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir). Kelerhalk şamanı büyülü olarak bir timsah biçimine girebilir ve bu biçimde en fazla 1 saat kalabilir. Bonus eylemini kullanarak gerçek biçimine geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere tüm oyun puanları ve bilgileri her biçiminde aynıdır. Giydiği veya taşımadığı tüm ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse gerçek biçimine geri döner.

Kertenkele Kral/Kraliçe

Orta insanımsı (kelerhalk), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 78 (12z8 + 24)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +2
Beceriler Algı +4, Gizlilik +5, Hayatta Kalma +4
Durum Bağışıklıkları korkmuş olma
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Cehennemce, Ejderce
Zorluk 4 (1.100 DP)

Nefesi Tutma. Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Şişleme. Her sırasında bir defa olmak şartıyla kelerhalk üç dışli mızrağıyla bir yakın dövüş saldırısı yaptığında ve bu saldırı isabet ettiğinde, hedef fazladan 10 (3z6) zarar alır ve kelerhalk da verdiği zarara eşit miktarda geçici can puanı kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kelerhalk iki saldırı yapar: İlk saldırısı ısırığıyla ve ya pençeleriyle ya da üç başlı mızrağıyla, ikinci saldırısı da üç başlı mızrağıyla iki yakın dövüş saldırısıdır.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) kesici zarar.

Üç Başlı Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar veya iki elle bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için kullanıldıysa 7 (1z8 + 3) delici zarar.

AYSARLAR

Tüm lanetlerin en eskilerinden ve en korkulanlarından biri olan aysarlık, en medeni insanımsıyı gözünü kan bürümüş bir canavara dönüştürebilir. Aysarlıkla lanetlenmiş bir yaratık doğal, insanımsı biçimindeyken normal, kendisi gibi görünür. Bununla beraber zaman içinde çoğu aysar hayvan biçimiyle ilişkili olan özellikler kazanır. Hayvan biçimindeki bir aysar normal bir hayvanın çok daha güçlü bir türüne benzer. Yakından incelendiğinde gözleri doğaüstü bir zekâya işaret ederken karanlıkta kırmızı kırmızı parlayabilir.

Kötü aysarlar sıradan halk arasında gizlenir, geceleri gerçek yüzlerini ortaya çıkarır, özellikle dolunaylı gecelerde ortalığı korkuya ve kana boğarlar. İyi aysarlar içe kapanıktır. Medeni yaratıkların yanında kendilerini rahatsız hissederler ve genellikle yerleşim yerlerinden uzakta, kendi başlarına yaşamayı tercih ederler.

Aysarlık Laneti. İnsanımsı bir yaratık bir aysar tarafından yaralandığında bu lanete maruz kalabilir. Annesinden ve babasından biri veya her ikisi aysar olan birisi de aysarlıkla lanetlenebilir. *Laneti kaldır* büyüsü, aysarlık lanetine uğramış birini bundan kurtarabilir ama doğal yollarla aysar olarak doğmuş birisini ancak bir *dilek* büyüsü bu lanetten kurtarabilir.

Bir aysar ya bu lanete direnir ya da onu kucaklar. Lanete direnen bir aysar, insanımsı biçimindeyken normal bakış açısını ve kişisel özelliklerini korur. Hayatını daha önceden olduğu gibi yaşamaya devam eder, içinde fırtınalar kopartan hayvani güdüleri baskılar. Bununla beraber dolunay çıktığında laneti ona direnemeyecek kadar güçlü bir hale gelir, bu kişiyi hayvan biçimine döndürür – ya da hayvan özellikleriyle insanımsı özelliklerini birbirine birleştiren korkunç bir melez şeklinde ortaya çıkar. Ay küçüldüğünde ve şafak söktüğünde içerideki hayvangil yeniden kontrol altına alınabilir. Lanetli yaratık özellikle bu lanetinin farkında değilse dönüşüme dair anıları hatırlamayabilir fakat bu anılar, aysarı kâbuslarında rahatsız eder.

Bazıları bu lanetle savaşmanın gereksiz ve beyhude olduğuna inanıp kendilerini oldukları haliyle kabul ederler. Zaman içinde deneyim kazandıkça ve biçimdeğiştirme yetenekleri üzerinde kontrol sahibi oldukça bu aysarlar istedikleri an tam hayvan veya melez biçimlerine geçebilirler. Hayvani doğalarını kucaklayan çoğu aysar nihayetinde kendilerini kaybeder, kan dökmek ister, kötüleşir ve zayıfları avlayan fırsat peşindeki yaratıklar haline gelirler.

AYIADAMLAR

Ayıadamlar, canavarımsı doğalarını baskılama ve vahşi güdülerini reddetme yeteneğine sahip güçlü aysarlardır. İnsanımsı biçimlerinde büyük, kaslı ve ayı biçimindeki kürklerinin rengine sahip kıllarla kaplıdırlar. Bir ayıadam doğası gereği yalnız yaşar, hayvansı doğası ortaya çıktığında etrafındaki masum yaratıkların başına geleceklerden korkar.

AYRIT: İNSAN OLMAYAN AYSARLAR

Bu bölümde verilen oyun bilgileri ve puanları insanın ana yaratık olduğunu varsaymaktadır Bununla beraber bu bilgileri ve puanları, insan olmayan yaratıkları temsil etmek için de kullanabilir. İnsan olmayan bir aysarın bir veya birden faza insanımsı ırk özelliklerini korumasına izin vererek çok çeşitli aysarlar oluşturabilirsin Örneğin, bir elf kurtadam Peri Soyu özelliğine sahip olabilir

Bir ayıadam dönüşüm geçirdiğinde dev gibi olur, silahlarını veya pençelerini ortaya çıkarır. Bir ayının vahşiliğiyle savaşır. Ama bu biçimlerinde bile lanetlerini başkalarına geçirmemek için düşmanlarını ısırmaktan kaçınırlar. Genellikle bir ayıadam sadece onun arkadaşı veya öğrencisi olmak isteyen gönüllü yaratıkları ısırır. Sonra da zamanını, yeni aysarlara bu laneti nasıl kontrol edeceklerini öğreterek geçirir.

Yalnız yaşamaya meyilli olan ayıadamlar bölgelerinin muhafızları olur, çevrelerini insanlardan olduğu kadar canavarlardan da korurlar. Çoğu ayıadam iyi bakış açısına sahip olsa da bazıları diğer aysarlar kadar kötü de olabilir.

Domuzadamlar

Domuzadamlar huysuz ve görgüsüz kabadayılardır. İnsanımsı biçiminde tıknaz ve kaslıdırlar; bedenleri sık ve kısa kıllarla kaplıdır. İnsanımsı ve melez biçimlerinde ağır silahlar kullanırlar. Melez veya hayvan biçimlerinde dişlerini kullanarak lanetlerini yaydıkları vahşi saldırıları vardır. Bir domuzadam karşısında kim olduğuna bakmaksızın lanetini yayar. Kurbanlarının, bu lanete ne kadar direnirse o kadar vahşi ve hayvani olacağını bilmekten zevk alır.

Domuzadamlar, ormanların uzak noktalarında küçük aile grupları halinde, baraka kulübelerde veya mağaralarda yaşarlar. Yabancılara şüpheyle yaklaşırlar ama bazen orklarla ittifak kurarlar.

Fareadamlar

Fareadamlar sinsi, paragöz, açgözlü kişiliklere sahip kurnaz aysarlardır. İnsanımsı biçimlerinde ince bir bedene, ince saçlara ve delici gözlere sahiptirler. İnsanımsı ve melez biçimlerinde hafif silahlarla savaşmayı tercih eder, sürü halinde savaşmaktansa tuzak kurarak düşmanlarını avlarlar. Fareadamlar, fare biçiminde düşmanlarına zarar verebilecek güçlü bir çeneye sahip olsalar da bu biçimlerini savaşmak yerine bir yerlere gizlice sızmak ve savaştan kaçmak için kullanmayı tercih ederler.

Bir fareadam klanı hırsızlar loncası gibi işler, lanetlerini sadece klana dâhil etmek istediklerine geçirirler. Kaza eseri bu lanete bulaşan veya klanın kontrolünden kaçanlar avlanır, bulunur ve öldürülürler.

Fareadam klanları medeniyetin her yerine yayılmışlardır. Genellikle mahzenlerde ve mezarlıklarda yaşarlar. Sıklıkla büyük şehirlerin altındaki kanalizasyon sistemlerinde de bulunurlar. Bu alanları kendileri için avlanma alanı olarak görürler. Fareler ve dev farelerin fareadamlarla beraber yaşaması sık görülen bir durumdur.

Kaplanadamlar

Kaplanadamlar kibirli ve titiz bir doğaya sahip vahşi avcılar ve savaşçılardır. İnsanımsı biçimlerinde kıvrak ve gösterişli kaslara sahip olan bu yaratıklar ortalamadan daha uzun boya ve özenli bir tıraşa sahiptirler. Kaplanadamlar hayvan ve melez biçimlerinde devasa boyutlara ulaşırlar ama mümkün olduğunca insanımsı biçimlerinde, yani çok daha becerikli oldukları biçimde savaşmayı tercih ederler. Lanetlerini başkalarına aktarmayı sevmezler çünkü her yeni kaplanadam bölge ve av için yeni bir rakip demektir.

Kaplanadamlar insanımsı medeniyetlerinin sınırlarındaki ormanlarda yaşarlar, ticaret veya eğlence için dünyanın geri kalanından soyutlanmış yerleşimlere seyahat ederler. Yalnız veya küçük aile grupları halinde yaşar ve avlanırlar.

Kurtadamlar

Bir kurtadam vahşi bir avcıdır. İnsanımsı biçiminde hassas duyulara, öfkeli bir doğaya ve nadir et yemeye meyilli bir yaratıktır. Kurt biçiminde korkulan bir avcıdır. Ama melez biçimi daha da korkutucudur -kurdun öfkeden deliye dönmüş başına ama kürklü ve kaslı bir insan gövdesine sahiptir. Bir kurtadam melez biçiminde silah kullanabilir ama düşmanlarını parçalamak için güçlü pençelerini ve dişlerini kullanmayı tercih eder.

Çoğu kurtadam, lanetlendikten sonra medeniyetten kaçar. Lanetlerini reddedenler arkadaşlarıyla ve aileleriyle beraber kalınca onların başına geleceklerden korkarlar. Lanetlerini kucaklayanlar ise keşfedilmekten ve ölüm saçan eylemlerinin sonuçlarından korkarlar. Vahşi doğada sürüler oluşturarak yaşarlar ki bunların arasında genellikle kurtlar ve dehşetli kurtlar bulunur.

Oyuncu Karakteri Olarak Aysarlar

Aysar olan bir karakter, aysar türünde belirtilenler hariç olmak üzere zaten sahip olduğu oyun bilgilerini ve puanlarını korur. Bu karakter aysarın insan dışı biçimindeki hızını zarar bağışıklıklarını, özelliklerini ve ekipman kullanmasını içermeyen eylemlerini kazanır. Bu karakter, aysarın oyun bilgileri ve puanlarında gösterildiği zararı veren ısırık veya pençeler gibi aysarın doğal saldırılarında yetkindir. Bu karakter hayvan biçimindeyken konuşamaz.

Aysarlık lanetine sahip olan bir yaratık tarafından herhangi bir isabetli saldırının hedefi olan ve aysar olmayan bir insanımsı, başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı (GS. 8 + aysarın yetkinlik bonusu + aysarın Bünye tamlayıcısıdır) ya da lanetlenmelidir. Eğer karakter bu laneti kabul ederse bakış açısı aysar tarafından tanımlanan bakış açısıyla değişir. ZE, bakış açısında meydana gelen bu değişmeden dolayı aysarlık laneti kaldırılıncaya değin oyuncu karakterini ZE'nin yönetimi altına koyma veya koymama konusunda serbesttir.

Aşağıdaki bilgiler söz konusu aysarlara uygulanır.

Ayıadam. Eğer karakterin Güç puanı 19 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 19 olur ve ayı veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır.

Domuzadam. Eğer karakterin Güç puanı 17 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 17 olur ve domuz veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Dış silahına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır. Hücum özelliği için GS. 8 + karakterin yetkinlik bonusu + Güç tamlayıcısıdır.

Fareadam. Eğer karakterin Çeviklik puanı 15 veya bunun üzerinde değilse Çeviklik puanı 15 olur. Isırığı için saldırı kontrolleri ve zarar zarları, karakterin Güç veya Çeviklik puanlarından hangisi daha yüksekse ona dayalıdır.

Kaplanadam. Eğer karakterin Güç puanı 17 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 17 olur. Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır. Üzerine Atılma özelliği için GS. 8 + karakterin yetkinlik bonusu + Güç tamlayıcısıdır.

Kurtadam. Eğer karakterin Güç puanı 15 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 15 olur ve kurt veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır.

AYIADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi İnsanımsı biçiminde 10, ayı ve melez biçiminde 11 (doğal zırh)
Can Puanı 135 (18z8 + 54)
Hızı 12 m., (16 m., ayı veya melez biçiminde tırmanma 12 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Beceriler Algı +7
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular edilgen Algı 17
Diller Ortak Lisan (ayı biçiminde konuşamaz)
Zorluk 5 (1.800 DP)

Biçimdeğiştiren. Ayıadam eylemini kullanarak Büyük boyutlu ayı-insan melezine veya Büyük boyutlu bir ayıya veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönuşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Güçlü Koklama. Ayıadamın koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Ayıadam, ayı biçimindeyken iki pençe saldırısı yapar. İnsanımsı biçimindeyken iki büyük balta saldırısı yapar. Melez biçimindeyken bir ayı veya bir insanımsı gibi saldırı yapar.

Isırık (Sadece Ayı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ayıadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.

Pençe (Sadece Ayı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

Büyük Balta (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z12 + 4) kesici zarar.

Domuzadam

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi İnsanımsı biçiminde 10, yaban domuzu veya melez biçiminde 11 (doğal zırh)
Can Puanı 78 (12z8 + 24)
Hızı 12 m., (yaban domuzu biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Beceriler Algı +2
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan (yaban domuzu biçiminde konuşamaz)
Zorluk 4 (1.100 DP)

Biçimdeğiştiren. Domuzadam eylemini kullanarak bir domuz-insanımsı melezine veya bir yaban domuzuna veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Hücum (Sadece Yaban Domuzu veya Melez Biçiminde). Eğer domuzadam, bir hedefe doğru 6 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada bu hedefe dişleriyle isabetli bir saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

Amansız (Kısa veya Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir). Eğer domuzadam can puanlarını 0'a düşürecek 14 veya daha fazla zarar alırsa 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). Domuzadam iki saldırı yapar. Bunlardan sadece birisi dişleriyle olabilir.

Balyoz (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar.

Dişler (Sadece Yaban Domuzu veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da domuzadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.

Fareadam

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), adil kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m. (sadece fare biçiminde), edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan (fare biçiminde konuşamaz)
Zorluk 2 (450 DP)

Biçimdeğiştiren. Fareadam eylemini kullanarak bir fare-insanımsı melezine veya bir dev fareye veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Güçlü Koklama. Fareadamın koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). Fareadam iki saldırı yapar. Bunlardan sadece biri bir ısırık olabilir.

Isırık (Sadece Fare veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da fareadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.

Kısa Kılıç (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

El Arbaleti (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar

Kaplanadam

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 120 (16z8 + 48)
Hızı 12 m. (kaplan biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları gumüşle kaplanmamış büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 15
Diller Ortak Lisan (kaplan biçiminde konuşamaz)
Zorluk 4 (1.100 DP)

Biçimdeğiştiren. Kaplanadam eylemini kullanarak bir kaplan-insanımsı melezine veya bir kaplana veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Güçlü Duyma ve Koklama. Kaplanadamın, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde). Eğer kaplanadam bir yaratığa doğru en az 6 metre düz bır çizgide ilerlerse ve aynı sırada bu yaratığa bir pençe saldırısı yaparsa hedef başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir. Eğer hedefin durumu yere düşmüşse kaplanadam bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). Kaplanadam insanımsı biçimindeyken ya iki pala saldırısı ya da iki uzun yay saldırısı yapar. Melez bıçiminde bir insanımsı gibi saldırabilir ya da iki pençe saldırısı yapabilir.

Isırık (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bır GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kaplanadama aysarlığıyla lanetlenmelidir.

Pençe (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

Pala. (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesıcı zarar.

Uzun Yay (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Kurtadam

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi İnsanımsı biçiminde 11, kurt veya melez biçiminde 12 (doğal zırh)
Can Puanı 58 (9z8 + 18)
Hızı 12 m. (kurt biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular edilgen Algı 14
Diller Ortak Lisan (kurt biçiminde konuşamaz)
Zorluk 3 (700 DP)

Biçimdeğiştiren. Kurtadam eylemini kullanarak bir kurt-insanımsı melezine veya bir kurda veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurtadamın, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde). Kurtadam iki saldırı yapar: Ya (insanımsı biçimindeyken) mızrağıyla iki saldırı yapar ya da (melez biçimindeyken) bir ısırık ve bir de pençe saldırısı yapar.

Isırık (Sadece Kurt veya Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kurtadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.

Pençeler (Sadece Melez Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

Mızrak (Sadece İnsanımsı Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Kaldaz

Yüzünde sinsi ve yaramaz bir gülümseme bulunan bir kaldaz, siyah, sönmüş, kurumuş lav parçalarından yapılmış bodur bir insanımsıya benzer. Harlı bir şekilde yanmazken ve kamp ateşi gibi etrafına ısı yaymazken bile gözenekli derisinden dışarı, küçük ateş parçaları püskürür.

Çağrılmış Kundakçılar. Kaldazlar büyü aracılığıyla fiziksel beden almaya zorlanmış unsursal ateş ruhlarıdır ve Asıl Âlem'de sadece çağrıldıklarında ortaya çıkarlar. Yanabilir eşyaları çok daha büyük, uçsuz bucaksız yangınları başlatabilecek bir fırsat olarak görürler. Sadece onları çağıranların onlar üzerindeki büyülü kontrolü, kaldazların dokundukları her şeyi yakmasının önüne geçer. Ateş yakmaya ve kargaşa çıkarmaya olan doğal eğilimleri onları kaos ve yıkım için oldukça uygun bir aracı haline getirir. Bir kalenin içinde çağrılan bir grup kaldaz, bu kaleyi birkaç dakika içinde yakarak yerle bir edebilir.

Ateşli Yıkım. Ateşleri güçlü olsa da kaldazların taşlaşmış, kurumuş lavdan olan derileri, dokunduğu her şeyin aniden alev almasını engeller. Bununla beraber içlerindeki alevler gibi kaldazlar da kaprisli ve öngörülemez yaratıklardır. Dahası -diğer unsursallar gibi- basit unsursal yaratımlar oldukları için doğalarının unsuru olan ateşin Asıl Âlem'de yarattığı yıkıma karşı duyarsızdırlar.

Bir kaldaz efendisine hizmet ederken eline fırsat geçerse orman yangınları veya aktif bir yanardağ gibi yüksek sıcaklık yayan yerleri arar. Başka zamanlarda kendine hâkim olamaz ve parmak uçlarından ufak ateş püskürmeleri çıkarır, etrafındaki nesneleri istemeksizin yakarken olanı biteni keyif içinde izler.

Kaldaz

Küçük unsursal, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 9 (2z6 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yanal
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ölüm Patlaması. Kaldaz öldüğünde etrafına ateş ve lav saçarak patlar Ondan en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar Giyilmeyen veya taşınmayan tutuşabilir nesneler yanmaya başlar.

Alevli Aydınlık. Kaldaz bonus eylemini kullanarak kendini harlayabilir veya söndürebilir. Kendini harlamışken 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ardındaki bir 4 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatır.

Eylemler

Dokunma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z6) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratık veya yanabilir bir nesneyse, yanmaya başlar Yaratık ateşi söndürmek için eylemini harcamazsa her sırasının sonunda 3 (1z6) ateş zararı alır.

MANTİKORLAR

Kelimenin tam anlamıyla bir canavar olan mantikorun başı kısmen bir insanımsı başına, gövdesi bir aslan gövdesine ve kanatları da bir ejderhanın kanatlarına benzer. Sık yelesi başından sırtına doğru ilerler; kuyruğunun sonunda avlarını uzaktan vurmasını sağlayan ölümcül iğnelerle dolu bir diken kümesi vardır.

Kötücül Avcılar. Mantikorlar av bulmak için uzak yerlere giden korkusuz avcılardır. Özellikle büyük veya tehlikeli bir yaratığı öldürmek için beraber çalışırlar. Avlarını öldürdükten sonra da yemeği paylaşırlar. Bir mantikor, saldırısına uzaktan kuyruk dikenlerini fırlatarak başlar, sonra yere iner ve pençeleriyle güçlü çenesini kullanır. Dışarıdayken ve sayıca üstün bir düşmanla karşı karşıyayken kanatlarını kullanarak havada uçar, iğnelerinin tümünü bitirinceye değin uzaktan saldırır.

Bir mantikor çok zeki değildir ama kötücül bir doğaya ve konuşma yeteneğine sahiptir. Saldırırken düşmanlarını kötüler, eğer yaşamları için yalvarırlarsa onları hızlıca öldürmeyi teklif eder. Eğer bir mantikor bir yaratığın yaşamını bağışlamanın çıkarına olduğunu fark ederse kaybettiği yemeğine eşit bir kurban veya haraç ister ve o yaratığı serbest bırakır.

Canavarımsı İlişkiler. Mantikorlar kötü efendilere hizmet ederler. Çünkü bu efendileri onlara iyi davranır ve karınlarını tok tutar. Bir mantikor bir ork sürüsü ve kocobot ordusu için hava desteği verebilir. Başka biri, bir tepe devi şefinin av ortağı olabilir veya bir lamia ininin muhafızlığını yapabilir.

Mantikorların bölgeleri için kavga ettiği en büyük düşmanları kimeralar, karlanlar, kanyikler ve ejdereklerdir. Bir grup halinde avlanan mantikorlar, kalabalık oldukları için genellikle avantajlı durumdadırlar. Bu yaratıklara ek olarak mantikorlar ejderhalardan korkar ve onlardan kaçarlar.

MANTİKOR

Büyük canavarımsı, adil kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 68 (8z10 + 24)
Hızı 12 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan
Zorluk 3 (700 DP)

Yeniden Çıkan Kuyruk Dikenleri. Mantikorun yirmi dört kuyruk dikeni vardır. Kullanılan dikenler, mantikor uzun bir molayı tamamladığında yeniden çıkarlar.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Mantikor üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle. Bunun yerine üç kuyruk dikeni saldırısı da yapabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Kuyruk Dikeni. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 40/80 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar.

Medusalar

Çekici oldukları kadar öldürücü olan yılan saçlı medusalar, kibirleri yüzünden üzerlerine yapılmış ebedi bir lanetin acısını çekerler. Önceki hayatlarının yerle bir olmuş harabelerinde sessiz bir sürgündedirler. Etraflarını bir zamanlar onları sevenlerin veya kahraman olmak için yola çıkmış olanların taşlaşmış kalıntıları çevreler.

Sonsuz İhtişam. Daimi gençlik, güzellik ve ihtişam isteyen tüm erkek ve kadınlar, kötü ilahlara ve ilahelere dua eder, kadim büyü karşılığında ejderhalara yalvarır veya bu dileklerini gerçekleştirmeleri için güçlü başbüyüzbazlar ararlar. Başkaları zebani efendilerine, başşeytanlara kurbanlar sunar, tek bir hediye karşılığında ellerindeki her şeyi verirler. Ama bu hediyeyle beraber gelen laneti hiç umursamazlar. Böyle anlaşmalar yapan her yaratık fiziksel güzellik, ebedi gençlik, ölümsüzlük ve onları gören herkesin beğenisini kazanır. Bununla beraber ölümlüler arasında bir yarı ilah gibi geçen yılların ardından bu gösteriş ve kibrin bedeli ödenir. Nihayetinde bu yaratıklar sonsuza değin medusalara dönüşürler. Bir medusanın saçı zehirli yılanlardan oluşan bir kümedir ve ona bakan herkes taşlaşır, taştan abideler halini alır.

Medusa İnleri. Medusalar sonsuza değin toplumdan uzakta yaşarlar. Canavarımsı biçimleri ve kaprisleri nedeniyle dünyanın geri kalanından ayrılmışlardır. Evleri zaman içinde bakımsızlıktan harabeye döner, dikenli sarmaşıklarla dolu, gölgeli bir enkaz halini alır. Buraya giren gözü kara yağmacılar ve maceracılar, yaratık onların yanında ortaya çıkana kadar medusanın varlığını genellikle fark etmezler.

Bir medusa kendi lanetine karşı korumasızdır. Kendini yansımasına baktığı anda, diğer canlı yaratıkların hepsi gibi anında taşa döner. Bundan dolayı bir medusa, inindeki tüm aynaları veya yansıtıcı yüzeyleri ya yok eder ya da ortadan kaldırır.

Medusa

Orta canavarımsı, adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (17z8 + 51)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, Algı +4, Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ortak Lisan
Zorluk 6 (2.300 DP)

Taşlaştıran Bakış. Medusanın gözlerini görebilen bir yaratık, sırasına medusadan en fazla 12 metre uzaklıkta başlarsa ve medusanın durumu güçsüz değilse ve medusa bu yaratığı görebiliyorsa medusa bu yaratığı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Eğer kurtulma kontrolü 5 veya daha düşükse o yaratık anında taşlaşır. Aksi halde kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar yapmalıdır. Başarısız olursa taşlaşır, başarılı olursa bu etkiyi sonlandırır. Taşlaşma, yaratık *büyük onama* büyüsü veya başka bir büyü ile serbest bırakılıncaya değin etkili olur.

Baskına uğramamış olması şartıyla bir yaratık, sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için medusaya bakmaktan kaçınabilir. Eğer yaratık böyle yaparsa bir sonraki sırasının başına değin medusayı göremez. Bir sonraki sırasının başında eğer isterse yeniden gözlerini kaçırabilir. Eğer gözlerini kaçırmış bir yaratık bu süreçte medusaya bakarsa baktığı an kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır.

Eğer medusa kendi yansımasını, kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta ve parlak ışık altında bulunan yansıtıcı bir yüzeyde görürse, lanetinden dolayı kendi bakışlarının (Taşlaştıran Bakış) etkisine maruz kalır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Medusa ya üç yakın dövüş silahı saldırısı –biri yılan saçıyla ve ikisi kısa kılıcıyla– yapar ya da uzun yayıla üç mesafeli silah saldırısı yapar.

Yılan Saç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve 14 (4z6) zehir zararı.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Ufunlar

Ufunlar unsursal âlemlere özgü kaprisli, şeytancıklara benzeyen yaratıklardır. Altı türleri bulunur, her biri iki unsurun karışımını temsil eder.

Asla yaşlanmayan haylazlar olan ufunlar Unsursal Âlemler'de ve Unsursal Kaos'ta bol miktarda bulunurlar. Ayrıca arada bir Asıl Âlem'e giden yolları da keşfederler ki burada kendi özlerini oluşturan unsurların bol olduğu yerlerde yaşarlar. Örneğin bir lav ufunu toprak ve ateşten oluşmuştur ve yanardağların olduğu yerlerde yaşamayı tercih eder. Bir buz ufunu ise hava ve sudan oluşmuştur ve soğuk hatta donuk yerleri sever.

Unsursal Doğa. Bir ufunun yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Toz Ufunu

Topraktan ve havadan oluşmuş toz ufunları mezarlarda yaşamayı sever ve ölüm olayını ilginç bulurlar.

Buz Ufunu

Donduran hava ve sudan oluşan buz ufunları ilgisiz ve soğuklardır, diğer tüm ufunları zalimlikleriyle bastırırlar.

Toz Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 17 (5z6)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Vınal, Yerel
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde patlayarak etrafını toza boğar. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Kör olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Doğal Büyüyapımı (1/Gün). Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *uyu* büyüsünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Körelten Nefes (Yenilenir 6). Ufun 6 metrelik konik bir alana kör edici toz üfler. Bu alandaki her bir yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Kör olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Buz Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 21 (6z6)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +3
Zarar Hassasiyetleri sersemletici, ateş
Zarar Bağışıklıkları soğuk, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Sunal, Vınal
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde patlayarak etrafına çentikli, ince uzun buz parçaları fırlatır. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 4 (1z8) kesici zarar almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar

Sahte Görünüm. Ufun hareketsizken sıradan bir parça buzdan ayırt edilemez.

Doğal Büyüyapımı. Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *sis bulutu* büyüsünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) kesici zarar ve 2 (1z4) soğuk zararı.

Donduran Nefes (Yenilenir 6). Ufun 6 metrelik konik bir alana soğuk hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 5 (2z8) soğuk zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar.

Lav Ufunu

Toprak ve ateşten oluşan lav ufunları, eriyik lav taneleri şeklinde terlerken etraflarına donuk bir kırmızı ışık yayarlar. Başkalarının sözlerini ve eylemlerini anlamada yavaştırlar.

Çamur Ufunu

Çamur ufunları toprak ve sudan oluşan, yavaş ve kaypak yaratıklardır. Dinleyecek birilerini buldular mı dertlerini anlata anlata bitiremez, ilgi ve para için sürekli yalvarırlar.

Lav Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 22 (5z6 + 5)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +3
Zarar Hassasiyetleri soğuk
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yanal, Yerel
Zorluk 1/2 (100 DP)

Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde patlayarak etrafına lav parçaları fırlatır. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zarar almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar.

Sahte Görünüm. Ufun hareketsizken sıradan bir lav kütlesinden ayırt edilemez

Doğal Büyüyapımı. Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *metali ısıt* büyüsünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) kesici zarar ve 2 (1z4) ateş zararı.

Yakan Nefes (Yenilenir 6). Ufun 6 metrelik konik bir alana ateş üfler Bu alandaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar.

Çamur Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 27 (6z6 + 6)
Hızı 8 m., uçma 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Beceriler Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Sunal, Yerel
Zorluk 1/4 (50 DP)

Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde patlayarak etrafına yapışkan çamurla kaplar. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her Orta ya da daha küçük boyutlu yaratık başarılı bir GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde yaratığın bir sonraki sırasının sonuna kadar kısıtlanmalıdırlar.

Sahte Görünüm. Ufun hareketsizken sıradan bir çamur parçasından ayırt edilemez.

Eylemler

Yumruklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

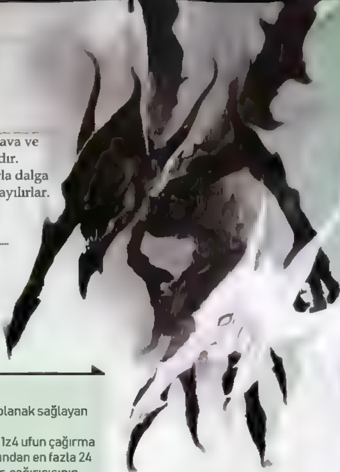
Çamur Nefesi (Yenilenir 6). Ufun kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığın üzerine yapışkan çamur kusar. Eğer hedef Orta ya da daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kısıtlanmalıdır. Kısıtlanan yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Duman Ufunu

Duman ufunları, sürekli duman çıkaran, hava ve ateşten oluşmuş kaba ve tembel yaratıklardır. Nadiren gerçekleri söyler, başka yaratıklarla dalga geçmeye ve onları yanlış yönlendirmeye bayılırlar.

Buhar Ufunu

Ateş ve sudan oluşan buhar ufunları arkalarında sıcak sudan izler bırakarak hareket eder, buhar çıkaran tıslama sesleri çıkarırlar. Patronluk taslayan ve aşırı duyarlı olan bu ufunlar, kendilerini diğer ufunların yöneticisi olarak görürler.



Ayrıt: Ufun Çağırmak

Bazı ufunların, başka ufunlar çağırmalarına olanak sağlayan bir eylem seçenekleri vardır.

Ufun Çağır (1/Gün). Ufunun, kendi türünden 1z4 ufun çağırma şansı yüzde 25'tir. Çağrılan bir ufun, çağırıcısından en fazla 24 metre uzaklıkta ve boş bir alanda ortaya çıkar, çağırıcısının müttefiki durumundadır ve başka ufunları çağıramaz. 1 dakika boyunca, kendisi veya çağırıcısı ölünceye veya çağırıcısı bir eylem olarak onu geri gönderinceye değin varlığını korur.

Duman Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z6 + 5)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Vınal, Yanal
Zorluk 1/4 (50 DP)

Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde, kendisi merkez olmak üzere 2 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alanı dumanla doldurur. Bu kürenin kapladığı alan çok engellidir. Rüzgâr bu duman bulutunu dağıtabilir. Aksi halde duman bulutu 1 dakika boyunca varlığını korur.

Doğal Büyüyapımı. Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *dans eden ışıklar* büyüsünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Kavuran Nefes (Yenilenir 6). Ufun 6 metrelik konik bir alana kül ve is üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da ufunun bir sonraki sırasının sonuna değin kör olmalıdır.

Buhar Ufunu

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 21 (6z6)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Sunal, Yanal
Zorluk 1/4 (50 DP)

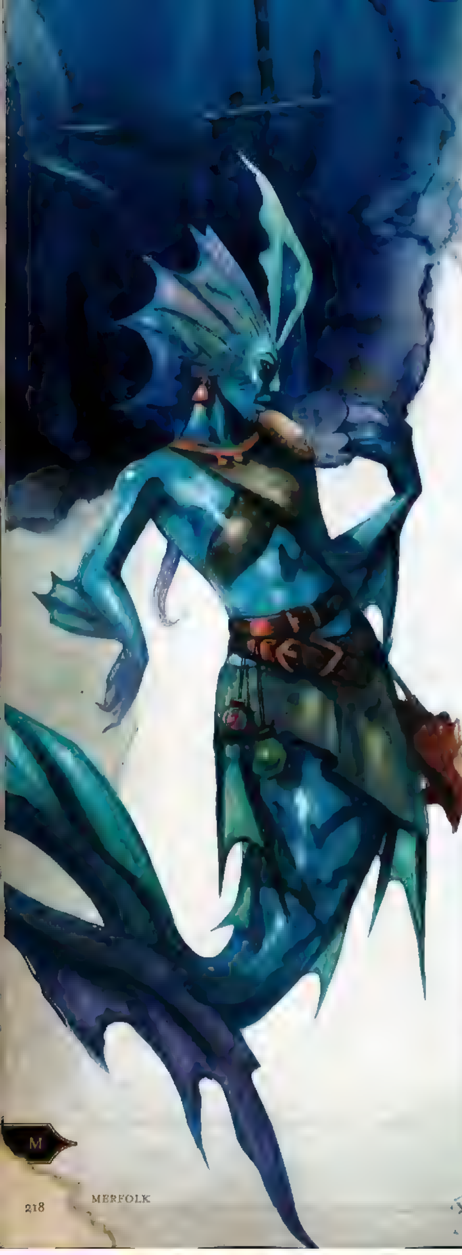
Ölüm Patlaması. Ufun öldüğünde, kendisi merkez olmak üzere 2 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alanı sıcak buharla doldurur. Ufundan en fazla 2 metre uzakta bulunan her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 4 (1z8) ateş zararı almalıdır.

Doğal Büyüyapımı. Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *bulanık* büyüsünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 2 (1z4) kesici zarar ve 2 (1z4) ateş zararı.

Buhar Nefesi (Yenilenir 6). Ufun 6 metrelik konik bir alana yakıcı, sıcak buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı başarısız olmaları halinde 4 (1z8) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar.



Suhalk

Üst gövdesi bir insana alt gövdesi ise bir balığa benzeyen sucul insanımsılar olan suhalklar derilerini ve pullarını deniz kabukları ile süslerler.

Suhalk kabileleri ve krallıkları tüm dünyaya yayılmıştır ve renkleri, kültürleri, dış görünüşleri, su üstünde yaşayan insan ırklarınınki kadar çeşitlidir. Karadakilerle suda yaşayan suhalk çok nadiren birbiriyle karşılaşır; o da ancak şans eseri olursa. Buna rağmen romantik denizciler uzaktaki adaların sığlıklarında bu yaratıklarla yaşadıkları romantik anlarla bezeli hikâyeler anlatırlar.

Suhalk suların altında silah dövmeye, tarihlerini unutmamak için kitap yazmaya veya içinde yaşayacak yapılar ve şehirler inşa etmeye yarayacak araçlardan ve yöntemlerden yoksundur. Bundan dolayı çoğu avcı-toplayıcı küçük kabileler halinde yaşar. Her kabilenin kendine has değerleri ve öğretisi vardır. Nadir durumlarda tek bir liderin yönetimi altında birleşirler. Bunu da ya bir tehditle mücadele etmek ya da bir görevi tamamlamak için yaparlar. Böyle birlikler, yüzlerce yıl süren, hanedanların yönetimindeki denizaltı krallıklarının başlangıcı olabilir.

Suhalk Yerleşimleri. Suhalklar, yerleşimlerini engin denizaltı mağaralarına, mercan labirentlerine, batık şehirlerin harabelerine veya kayalık deniz zemininden oydukları yerlere kurarlar. Gün ışığının suda parlamasını ve solmasını görecek ve böylece zamanın geçtiğini anlayacak kadar sığ yerlerde yaşarlar. Yerleşimlerine yakın resiflerde ve hendeklerde mercan hasat eder, deniz yatağında ekim yaparlar; karadakilerin koyun yetiştirmesi gibi onlar da balık sürüleri yetiştirirler. Suhalklar, nadiren karanlık okyanuslara dalarlar. Böyle yerlerde ve denizaltındaki mağaralarında, denizanası gibi çeşitli canlıların ve bitkilerin yaydığı ışığı kullanırlar ki bu da suhalk yerleşimlerine büyüleyici bir görünüm verir.

Suhalklar, yerleşimlerini gemi enkazlarından, kumsallardan ve ölü deniz yaratıklarından elde ettiği malzemelerle yaptıkları mızraklarla savunurlar.

Suhalk

Orta ınsanımsı (suhalk), tarafsız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2
Duyular edilgen Algı 12
Diller Sunal, Ortak Lisan
Zorluk 1/8 (25 DP)

Yüzergezer. Suhalk, havayı ve suyu soluyabilir.

Eylemler

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 4 (1z8) delici zarar.

Karakirnak

Karakırnaklar sahillerde dolanır, balıkçıları, suhalkları ve yollarına çıkan diğer yenilebilir yaratıkları avlarlar. Bu vahşi canavarlar dikkatsiz avları yakalar ve yer, boğulanların cesetlerini yenilmeleri için su altındaki mağaralarına götürürler.

Dönüştürülmüş Suhalk. Uzun zaman önce bir sulhalk kabilesi denizin dibinde Demogorgon heykeli buldu. Ne olduğunu bilmedikleri bu şeyi krallarına getirdiler. Bu puta dokunan herkes, kral da dâhil, delirdi. Deliren kral Dipsiz Çukurlar'a bir geçit açılması için kurban ayini yapılmasını emretti. Okyanus, katledilen suhalk cesetleriyle kırmızıya döndü. Ama ayin işe yaradı ve kral, halkından sağ kalanları, Demogorgon'un Dipsiz Çukurlar'daki ikametgâhına götürmek için bu geçitten geçirdi. Bu suhalk kabilesi orada nesiller boyu yaşadılar, Dipsiz Çukurlar onları tamamen bozarken hayatları için mücadele ettiler. Orada dönüştüler ve cüsseli, kötü canavarımsılar haline geldiler. Böylece ilk karakırnaklar doğmuş oldu.

Sahil Bozguncuları. Zebanilerin Efendisi ne zaman ortaya bir fırsat çıksa okyanusları birbirine katsınlar diye karakırnakları Asıl Âlem'e geri gönderir. Karakırnaklar zorbadırlar, kendilerinden küçük ve zayıf olan her yaratığa saldırırlar.

Karakırnaklar, kurbanlarından ve batan gemilerden aldıkları ganimet ve değerli eşyalarla dolu olan su altı mağaralarında yaşarlar. Ölü düşmanlarının ve boğulmuş denizcilerin çürümekte olan cesetlerini deniz yosunuyla birbirine bağlar ve bölgelerinin sınırlarını işaretlerler.

Karakirnak

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Cehennemce, Sunal
Zorluk 2 (450 DP)

Yüzergezer. Karakırnak havayı ve suyu soluyabilir.

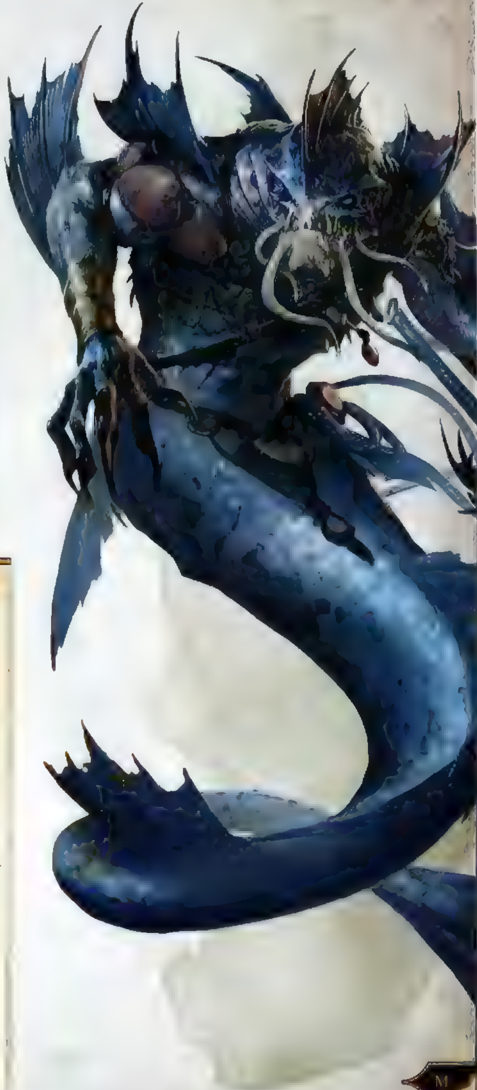
Eylemler

Çoklusaldırı. Karakırnak iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri ya pençeleriyle ya da zıpkınıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövuş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) kesici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Sılah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar. Eğer hedef Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa karakırnağa karşı başarılı bir Güç çekişmesi yapmalı ya da karakırnağa doğru 8 metre çekilmelidir.



Benzek

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 58 (9z8 + 18)
Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Beceriler Gizlilik +5
Zarar Bağışıklıkları asit
Durum Bağışıklıkları yere düşme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Biçimdeğiştiren. Benzek eylemini kullanarak bir nesnenin biçimini alabilir veya kendi asıl, biçimsiz biçimine geri dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır. Taşıdığı veya giydiği hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Yapışkan (Sadece Nesne Biçiminde). Benzek, dokunduğu her şeye yapışır. Benzeğe yapışan bir Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratık aynı zamanda yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Bu yakalanmadan kurtulmak için yapılan yetenek kontrollerinin dezavantajı vardır.

Sahte Görünüm (Sadece Nesne Biçiminde). Benzek hareketsizken sıradan bir nesneden ayırt edilemez.

Tutucu. Benzeğin, kendisi tarafından yakalanan yaratığa karşı yaptığı tüm saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) sersemletici zarar. Benzek, nesne biçimindeyse hedef Yapışkan özelliğine maruz kalmıştır.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 4 (1z8) asit zararı.

Benzek

Benzekler, yaratıkları öldürmek için hareketsiz nesnelerin şekillerine girebilen, biçimdeğiştiren avcılardır. Bu kurnaz yaratıklar zindanlarda sıklıkla kapıların ve sandıkların biçimlerini alırlar çünkü bu biçimlerin sürekli yenecek avları çektiğini öğrenmişlerdir.

Kopyacı Avcılar. Benzekler dış dokularının ağaç, taş ve diğer temel maddelere benzemesini sağlayabilirler. Bunun yanında diğer yaratıkların büyük ihtimalle temas edeceği nesnelerin görünümlerini alabilecek şekilde evrim geçirmişlerdir. Değişmiş biçimindeki bir benzek, avı onun yakınına gelinceye değin neredeyse fark edilemez. Böyle olduğunda da canavar uzuvlarını çıkarır ve saldırır.

Bir benzek biçim değiştirdiğinde avının ve kendine dokunan silahların yapışmasına neden olan bir yapıştırıcı salgılar. Bu yapıştırıcı benzek asıl biçimine, daha doğrusu biçimsiz biçimine geri döndüğünde geri emilir. Benzek vücudundan uzuv çıkararak hareket eder.

Kurnaz Avcılar. Benzekler yalnız başlarına yaşar ve avlanırlar. Gerçi arada bir başka yaratıklarla aynı av alanını paylaştıkları da olur. Çoğu benzeğin zekâsı sadece avlanmaya yönelik olsa da aralarından nadir bulunan birkaçı daha kurnaz olacak şekilde evrim geçirmiştir. Hatta bunlar Ortak Lisanda veya Karanlıkaltıcada basit cümlelerle konuşabilirler. Böyle benzekler yemek karşılığında arazisinden geçilmesine izin verebilir veya faydalı bilgileri paylaşabilirler.

"BAZEN BİR SANDIK SADECE BİR SANDIKTIR AMA SEN YİNE DE O KADAR EMİN OLMA."
—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 3. KURALI

Zihin Yüzücüler

İllithidler de denilen zihin yüzücüler sayısız dünya üzerinde yaşayan bilinçli yaratıkların baş belalarıdır. Zihnonik tiranlar, köleciler ve boyutlararası gezginler olan bu yaratıklar, tüm bir ırkın tamamını, kendi çarpık amaçları için harman zamanı ekinleri hasat edermiş gibi toplayan sinsi dâhilerdir. Ahtapota benzeyen kafalarında ağızın olması gereken yerden dört yılana benzer dokunaç çıkar, bilinçli yaratıklar yakınına geldiğinde hissettikleri açlıktan kıpırdanmaya başlarlar.

Sayılamayacak kadar uzun zaman önce illithider pek çok dünyaya yayılmış bir imparatorluğu kontrol ediyorlardı. Githbalalar, githurlarvlar sokorlar ve aya-lıkların da içinde bulunduğu insanımsı köle ırklarının tamamını daimi surette ele geçirip onları çarpık bir hale getiriyorlardı. Ortak bir zihinle birbirlerine bağlı olan illithidler, anlaşılmaz zihinlerinin kurabildiği kadar kötü ve geniş kapsamlı planlar ve komplolar tasarlarlar.

İmparatorlukları yıkıldıktan sonra Asıl Âlem'deki illithidler Karanlıkaltı'na çekildiler.

Zihnonik Yöneticiler. Zihin yüzücüler, ünkürlüler, sokorlar, kulbastılar ve divler gibi yaratıkları kontrol etmelerine olanak sağlayan zihnonik güçlere sahiptirler. İllithidler iletişim kurmak için telepatiyi tercih ederler ve kölelerine emir verirken bunu telepatik olarak yaparlar.

Bir illithid güçlü bir direnişle karşılaştığında kendisi ilk başta savaşa girmekten kaçınırken kölelerine saldırı emrini verir. İllithidin düşüncelerinin fiziksel uzantıları gibi hareket eden bu köleler kedilerini illithid ile onun düşmanları arasına koyarlar, efendileri kaçabilsin diye kendilerini feda ederler.

Kovan Zihin Kolonileri. Yalnız yaşayan zihin yüzücüler ya işe yaramayanlar ya da koloniden atılmış olanlardır. Çoğu illithid, bir yüce beyine kendini adamış kardeş zihin yüzücülerin bir araya gelmesiyle oluşmuş bir koloniye aittir. Bu yüce beyin, zihin yüzücü toplumunun merkezine yakın bir yerdeki havuzun içinde bulunan devasa bir beyine benzeyen bir varlıktır. Yüce beyin, içinde olduğu havuzdan, 10 kilometre etrafındaki her zihin yüzücüye telepatik olarak emir verebilir çünkü bu beyin aynı anda birden fazla zihinsel görüşmeyi yapabilen bir varlıktır.

Zihnin Açlığı. İllithidler insanımsıların beyinleriyle beslenirler. Bu beyinler, onların hayatta kalmaları için gerekli olan enzimleri, hormonları ve zihinsel enerji sağlar. Beyince zengin bir beslenme takip eden sağlıklı bir illithidin leylak rengi derisinin üstü, ince bir sümük tabakası ile kaplıdır.

Bir insanımsının beynini, onun anıları, kişiliği ve en büyük korkularıyla beraber midesine indiren bir illithid zevk ve mutluluktan kendini kaybeder. Zihin yüzücüler bazen bir beyini yemektense onu sadece toplamakla yetinirler. Çünkü daha sonra bu beyini bir tür çarpık deneyde kullanabilir veya onunla bir zekâ yutucu yaratabilirler.

Dörilit

Zihin yüzücüler. bir şeyleri yazmaları gereken enden zamanlarda bunu dörilit kullanarak yaparlar Dokunarak okunan bu yazı sistemi [Braille (körlerin) alfabesine benzer] illithidin dokunaçları aracılığıyla okunur. Dörilit dört satırlı dörtlükler şeklinde yazılır ve o kadar yabancı bir yapıya sahiptir ki illithid olmayan yaratıkların yazılan şeyi anlaması için genellikle büyüye başvurması gerekir. Dörilit kayıt tutmada kullanılsa da illithidler bu yazıyı geçitleri işaretlemek. katı yüzeyler üzerine uyarılar veya talimatlar yazmak için kullanırlar

Zihin Yüzücü

Orta sapınç, adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (gövde zırhı)
Can Puanı 71 (13z8 + 13)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +7, Bil +6, Kar +6
Beceriler Arkış +7, Aldatma +6, Sezgi +6, Algı +6, İkna +6, Gizlilik +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Zihince, Karanlıkaltıca, telepati 48 m.
Zorluk 7 (2.900 DP)

Büyü Direnci. Zihin yüzücünün büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Zihin yüzücünün büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Zihin yüzücü, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *yüksel, zihin okuma*
1/gün: *âlem geçişi* (sadece kendine), *canavara hükmet*

Eylemler

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) zihinsel zarar. Eğer hedef Orta veya daha düşük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15) ve başarılı bir GS 15 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanma sona erinceye değin afallamalıdır.

Beyin Çıkart. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., zihin zihin yüzücü tarafından yakalanmış olan bir güçsüz insanımsı. *İsabet:* Hedef 55 (10z10) zihinsel zarar alır. Eğer bu zarar hedefin can puanını 0'a düşürürse zihin yüzücü hedefin beynini çıkartıp yiyerek onu öldürür.

Zihin Patlaması (Yenilenir 5-6). Zihin yüzücü büyülü olarak 24 metrelik konik bir alana zihinsel enerji yayar. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da 22 (4z8 + 4) zihinsel zarar alıp 1 dakika boyunca afallamalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.

Ayrıt: Arkışçı Zihin Yüzücü

Az sayıdaki zihin yüzücü, zihinsel güçlerini arkışlı sanatlarla destekler Bununla beraber bunlar, diğer zihin yüzücüler tarafından sapkınlar olarak damgalanır ve koloniden atılırlar Bir arkışçı zihin yüzücünün zorluk derecesi 8'dır (3 900 DP) ve şu özelliğe sahiptir

Büyüyapmak. Zihin yuzücü 10 Seviyeli buyü yapıcısıdır Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 15, büyulu saldırılara +7) Zihin yüzücü aşağıdaki sihirbaz büyulerini hazırlamıştır

Buyümsuler (istediği an). *bıçak koruması, büyücü eli, dans eden ışıklar, sarsan temas*
1. seviye (4 hazne). *büyüyu tespit et, kalkan, kendini gizle, uyu*
2. seviye (3 hazne): *bulanık, görünmezlik, zayıflatma ışını*
3. seviye (3 hazne): *şimşek, uzak his, yirmibeşlik*
4. seviye (3 hazne) *hayalı arazı, karmaşa*
5. seviye (2 hazne). *güç duvarı, telekinezi*

MİNOTOR

Bir minotorun kükremesi en medeni yaratıkları bile korkutan vahşi bir savaş çığlığıdır. Zebanimsi ayinlerle dünyaya getirilen minotorlar, avlanmak için yaşayan vahşi fatihler ve etoburlardır. Kahverengi veya siyah tüyleri, öldürdükleri düşmanlarının kanıyla lekelidir ve ölümün kokusu onlarla beraber ilerler.

İçerideki Canavar. Çoğu minotor karmaşık zindanlarda, çarpık mağaralarda, kadim ormanlarda ve terk edilmiş harabelerin labirente benzer sokaklarında dolanan yalnız etoburlardır. Bir minotor, avıyla arasındaki mesafeyi kısaltmak için onun seçebileceği her yolu zihninde canlandırabilir.

Kanın kokusu, etin parçalanması ve kemiklerin kırılması minotorların katliam isteğini körükler; mantıklı düşünce yetilerine baskın çıkar. Deliye dönen bir minotor gördüğü her şeye saldırır, kapıları kıran bir koçbaşı gibi karşısına çıkan herkese hücum eder. Sonra da öldürdüğü yaratıkları parçalar.

Bir minotor, labirentine giren yaratıkları tuzağa düşürüp öldürmekten başka strateji veya taktik bilmez. Minotorlar nadiren örgütlenir; otoriteye veya hiyerarşiye saygı duymazlar. Onları kontrol etmesi bir yana, köleleştirmesi bile çok zordur ve bunu hemen herkes bilir.

Boynuzlu Kralın Tarikatı. Minotorlar, yönetim baskısına karşı çıkanların doğaya dönerek kendilerine bir tarikat kurmalarından sonra yaptıkları ayinlerle dönüşüm geçiren insanımsıların ardıllarıdırlar. Aralarına yeni katılanlar bu tarikatları sıklıkla, törensel bir hayvan maskesi giyerken bir labirente girme töreni düzenleyen meşhini daireleri veya totem dinleriyle karıştırırlar.

Tarikatçılar, sınırları belli olan bölgelerinde vahşi hayvanları avlar, öldürür ve yerler. Böylece ilkel güdülerini tatmin ederler. Bununla beraber nihayetinde hayvan kurbanları, insanımsı kurbanlarıyla yer değiştirir –bazen onların aslında ne olduğunu öğrendikten sonra tarikattan kaçmaya çalışırken yakalanan yeni bir üye. Bu labirentler kanın gövdeyi götürdüğü, tarikatçıların vahşiliğini yansıtan mezbahalara dönerler.

En üst seviyedeki yöneticileri hariç olmak üzere diğer tüm üyelerinin bilmediği şey bu gizemli tarikatların, Dipsiz Çukurlar'daki katmanı devasa bir labirent olan zebani efendisi Boynuzlu Kral Baphomet'in bir yaratımı olduğudur. Onun bazı takipçileri güç ve iktidar için yalvaran kimselerdir. Başkalarıysa bir yönetim altında yaşamaktan bıkanlardır: Baphomet onları, kendi vahşi biçimini yansıtan minotorlara dönüştürürken insanlıklarından serbest kalırlar.

Minotorlar, Boynuzlu Kral'ın yaratımları olarak hayatlarına başlasalar da kendi aralarında üreyerek Baphomet'in vahşi çocuklarının bu dünyada bağımsız bir ırk olmalarını sağlayabilirler.

MİNOTOR

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 76 (9z10 + 27)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	16 (+3)	9 (–1)

Beceriler Algı +7
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 17
Diller Cehennemce
Zorluk 3 (700 DP)

Hücum. Eğer minotor bir hedefe doğru 4 metre düz bir çizgide ilerler ve sonra da aynı sırasında bu hedefe karşı isabetli bir boynuz saldırısı yaparsa hedef fazladan 9 (2z8) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da minotordan 4 metre geriye gitmeli ve yere düşmelidir.

Labirent Anısı. Minotor daha önce yolculuk yaptığı bir yolu eksiksiz şekilde hatırlar.

Korkusuz. Minotor, kendi sırasının başında, bu sırasında yapacağı tüm yakın dövüş silahı saldırılarında avantaj kazanabilir ama bir sonraki sırasının başına kadar ona yapılan tüm saldırı kontrollerinin de avantajı olur.

EYLEMLER

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z12 + 4) kesici zarar.

Boynuz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Yasasallar

Yasasallar, arı kovanına benzer bir hiyerarşi içinde yaşayan mutlak adalet duygusuna sahip varlıklardır. Mekanizma Âlemi'nde yaşarlar ve onun daima dönen dişlileriyle ilgilenirler; varlıkları, mutlak ve muazzam bir düzenin saat gibi çalışmasına benzer.

Mutlak Kanun ve Düzen. Liderleri Başat'ın idaresindeki yasasallar, ölümlü zihinlerinin algısının dışındaki kanunlarla uyumlu olarak çokluevrendeki düzene katkıda bulunurlar. Zihinleri hiyerarşik bir piramide benzeyen ağın bir parçasıdır. Bu düzendeki her bir yasasal, üstlerinden emirler alır ve bunları altındakilere iletir. Bir yasasal aldığı emirleri mutlak itaatle, en yüksek verimlilikle ve ahlak veya benlik duygusundan tamamen arınmış olarak yerine getirir.

Yasasalların, görevlerini yerine getirmek dışında bir kişilik duyguları yoktur. Birleşik ve bağlı bir varlık, bir topluluk olarak var olurlar. Seviyeler ve rütbelerle ayrılmış olsalar da hepsi her zaman tek kişiliktir. Bir yasasal için "biz" yoktur, her zaman "biz" vardır.

Mutlak Hiyerarşi. Yasasallar sadece kendi seviyesinde ve kendi seviyesinin bir altında ve bir üstünde bulunanlarla iletişim kurarlar. Bir yasasalın iki seviye altı veya iki seviye üstü onun anlaması için ya çok gelişmiştir ya da çok basittir.

Büyük Makinenin Dişlileri. Eğer bir yasasal yok edilirse parçalanmış halde kalır. Ona en yakın alt seviyedeki bir yasasal, ışıklar içinde dönüşüme uğrar, hemen üstündeki seviyede bulunan bir yasasalın fiziksel şeklini alır ve böylece terfi ettirilerek onun yerine getirilir. Bu şekilde terfi ettirilen yasasalın boş kalan yeri de aynı şekilde doldurulur, ta ki en alt seviyeye kadar. Burada Başat tarafından yeni bir yasasal yaratılır: Bir tekgez. Yani Mekanizma'da bulunan Büyük Yasasal Katedrali'nden sürekli bir yasasal çıkışı olur, sıralar halinde olmaları gereken yere doğru ilerlerler.

Büyük Yasasal Yürüyüşü. Mekanizma'nın dişlileri her 289 yılda on yedi dönüşlük döngüsünü tamamladığında Başat, Dış Âlemler'e muazzam büyüklükte bir yasasal ordusu, görünüşte bir keşif görevi üstlenmiş kuvvetler, gönderir. Bu yürüyüş uzun ve tehlikelidir ve sadece çok az sayıdaki yasasal Mekanizma'ya dönmeyi başarır.

Tekgez

Bir tekgez aynı anda sadece tek bir görevi yerine getirebilir ve en fazla kırk sekiz sözcükten oluşan basit bir mesajı iletebilir.

İkigez

Koli kutularına benzeyen ikigezler, tekgezlerden oluşan birimleri denetler ve aynı anda iki görevi yerine getirebilirler.

Üçgez

Üçgezler, tepetaklak olmuş üç kenarlı piramitlere benzer. Daha alt seviyedeki yasasalları savaşa götürürler.

Dörtgez

Akıllı ve zeki savaşçılar olan dörtgezler, yasasal ordu birliklerinde ağır toplar ve subaylar olarak görev yaparlar.

Beşgez

Beşgezler, Mekanizma'nın işçi nüfusunu yönetir ve beklenmedik durumlara göre doğaçlama hareket edebilirler.

Ayrıt: Haydut Yasasallar

Bazen bir yasasal birimi, ya zamanın doğal akışı nedeniyle ya da kaotik güçlere fazla maruz kaldığı için bozulur. Haydut yasasallar Başat'ın istekleri ve emirleri doğrultusunda hareket etmez, kanunu çiğner, emirlere itaat etmez ve hatta şiddete başvururlar. Diğer yasasallar böyle yasasalları bulup, ortadan kaldırırlar.

Bir haydut yasasal Belit Zihin özelliğini kaybeder ve adil tarafsız bakış açısından başka bir bakış açısı edinir. Bunlardan başka kendi seviyesindeki normal bir yasasalla aynı oyun bilgileri ve puanlarına sahiptir.

Tekgez

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 5 (1z8 + 1)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Yasaca
Zorluk 1/8 (25 DP)

Belit Zihin. Tekgez, doğasıyla veya emirleriyle çelişecek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

Parçalanma. Eğer tekgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

Eylemler

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

"HER 289 YILDA TÜM ÇOKLUEVREN DELİYE DÖNER. AYNI BİR SAAT GİBİ."
—KWINT KÜKREYENFIRTINA, KAYA YERCÜ MACERACI

İKİGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Yasaca
Zorluk 1/4 (50 DP)

Belit Zihin. İkigez, doğasıyla veya emirleriyle çelişecek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

Parçalanma. Eğer ikigez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. İkigez iki yumruk saldırısı veya iki fırlatılan mızrak saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar.

ÜÇGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 16 (3z8 + 3)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Yasaca
Zorluk 1/2 (100 DP)

Belit Zihin. Üçgez, doğasıyla veya emirleriyle çelişecek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

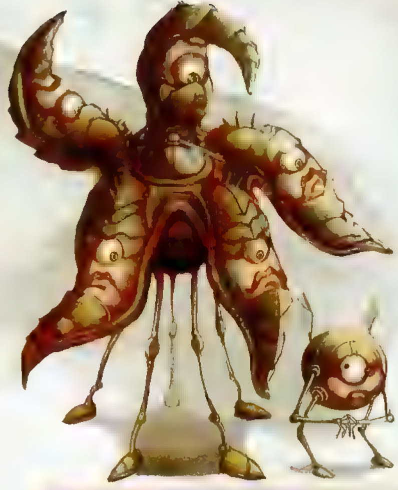
Parçalanma. Eğer üçgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Üçgez uç yumruk saldırısı veya üç fırlatılan mızrak saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar.



Dörtgez

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +2
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Yasaca
Zorluk 1 (200 DP)

Belit Zihin. Dörtgez, doğasıyla veya emirleriyle çelişecek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

Parçalanma. Eğer dörtgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Dörtgez iki yumruk saldırısı veya dört kısa yay saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32/128 m. bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Beşgez

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 32 (5z10 + 5)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Beceriler Algı +4
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 14
Diller Yasaca
Zorluk 2 (450 DP)

Belit Zihin. Beşgez, doğasıyla veya emirleriyle çelişecek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

Parçalanma. Eğer beşgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Beşgez beş kol saldırısı yapar.

Kol. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar.

Felç Gazı (Yenilenir 5-6). Beşgez 12 metrelik konik bir alana gaz yayar. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Felç olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir

MUMYALAR

Kötü ve karanlık cenaze ayinleriyle hayata döndürülmüş olan bir mumya, başlangıcı geçmişte kaybolmuş bir tapınak veya mezarın sisli hareketsizliğinden yükseliyor. Uykusundan uyandırıldığı için lanetinin gücüne müdahale eden herkesi cezalandırıyor.

Korunmuş Gazap. Bir mumyanın gömülmesine eşlik eden uzun defin ayinleri, bedeninin çürümesini engellemek içindir. Bu süreçte yeni ölünün organları vücudundan çıkartılır ve kanopik çömleklere konur. Beden de koruyucu yağlar ve bitkilerle yıkanır, böylece hazırlandıktan sonra beyaz bez şeritlerle sarılır.

Kara İlahların İradesi. Bir ölüm ilahının veya başka bir karanlık inancın din görevlisi, mumyalanmış bir cesedi çürütücü enerjiyle doldurduğunda hortlak bir mumya yaratılmış olur. Defin ayini tamamlanmadan önce mumyanın bez şeritleri üzerine karanlığı çağıran, çürütücü büyü gücüyle ilgili olan yazılar yazılır. Mumya hortlarken bu büyü gücü ayinde belirtilen şartlara cevap olarak onun bedenini canlandırır. Bu şartlar genellikle mumyanın mezarına birilerinin girmesi, ganimetlerine, topraklarına müdahale edilmesi veya onun sevdiklerine zarar verilmesidir ki böyle bir şey olursa mumya canlanır.

Cezalandırılmış Olan. Bir kere öldükten sonra herhangi birinin mumya olup olmamaya karar verme gücü yoktur. Bazı mumyalar vatana ihanet, zina veya cinayet işleyerek yüksek bir din adamı veya bir firavunu kızdıran önemli kişilerden yaratılır. Bir ceza olarak ebedi hortlaklıkla cezalandırılır, mumyalanır ve hapsedilirler. Başka zamanlarda mezar muhafızları olarak görev yapan mumyalar daha büyük bir amaca hizmet etsinler diye kasten öldürülen kölelerdir.

Yaratılış Ayini. Bir mumya onu yaratan ayinde belirlenen şartlara uymak zorundadır. Bunun yanında mezarına izinsiz girenleri de cezalandırır. Bir mumyanın saldırısındaki olağanüstü korku, onun kurbanını felç edebilir. Mumyanın dokunduğu birisi, bundan sonraki günlerde dışarıdan içeri doğru çürümeye başlar ve nihayetinde geride toz yığınından başka bir şey kalmaz.

Mumyanın Lanetini Sonlandırmak. Ender büyü bir mumyayı yaratan ayinin gücünü dağıtabilir ve böylece onun gerçekten ölmesini sağlayabilir. Genellikle bir mumyayı sonsuz dinlenmesine geri göndermek için ortaya çıkan sorunu gidermek yeterlidir. Çalınan ganimeti veya özel nesnesi yerine konulabilir veya içinde kan dökülen mezarı ayinle temizlenebilir.

Mumyanın gizli kalmasını istediği bir sırrı açıklamak veya onun sevdiği birini öldürmek gibi tek seferlik veya daimi suçlar kolayca geri alınamaz. Böyle durumlarda mumya, uyanmasına neden olan herkesi öldürse dahi gazabını dindiremez.

Hortlak Arşivler. Bunu nadiren yapsalar da mumyalar konuşabilirler. Bundan dolayı bazı mumyalar kayıp töre bilginleri olarak görev yaparlar ve onları yaratanların ardıllarına çeşitli konularda bilgiler verirler. Güçlü bireyler arada bir danışmak için hapsettikleri diriltilmiş mumyaları kullanırlar.

Hortlak Doğası. Bir mumyanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

HÜKÜMDAR MUMYA

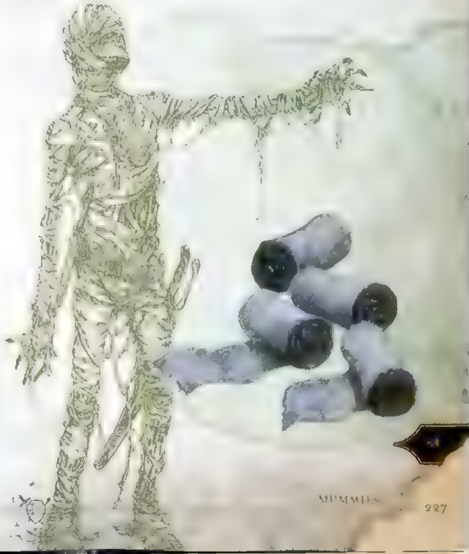
Eski hükümdarlar, tiranlar, krallar ve kara ilahların din görevlileri, mezarlarında uyanmayı beklemektedirler. Faydasız uykularında eski tahtlarını ele geçirmenin ve kadim imparatorluklarını yeniden kurmanın hayallerini kurmaktadırlar. Yönetimleri altındakilere azaptan başka bir şey vermedikleri günleri yansıtan giysileri hala üzerlerindedir. Kötü sembollerle süslü zırhlarını binlerce yıldır çıkarmamışlardır.

En güçlü din görevlilerinin idaresinde yapılan ayinler daha güçlü olurlar. Böyle bir ayinle diriltilen hükümdar mumya önceki yaşamına ait anılarına ve karakterine sahiptir. Bunun yanında çok dirençlidir. Ölü imparatorlar, efsanelere karışmış, kara işaretlerle kaplı kılıçlarını kullanırlar. Hükümdar büyücüler onlardan korkan insanları yönettikleri yasaklı büyüleri yapmaya devam ederler. Kara ilahlar ölü rahip-kralların dualarını, onlara ilahi büyüler vererek ödüllendirirler.

Hükümdar Mumyanın Kalbi. Bir hükümdar mumyayı yaratan ayinin parçası olarak bu yaratığı kalbi ve iç organları onun cesedinden çıkarıldıktan sonra kanopik çömleklere konur. Bu çömlekler genellikle ya kireçtaşından ya da kilden yapılmıştır. Üzerlerinde dini hiyeroglifler bulunur.

Kalbi tek parça olarak kaldığı sürece bir hükümdar mumya yok edilemez. 0 can puanına düştüğünde toz olur ve 24 saat sonra kalbinin içinde bulunduğu kanopik çömleğin yakınlarında bir toz kümesi olarak tüm gücüyle yeniden ortaya çıkar. Bir hükümdar mumyanın kalbi yok edilerek veya yakılarak yeniden dirilmesi önlenebilir. Bundan dolayı hükümdar mumyalar kalplerinin ve iç organlarının çömleklerini, mezarlarındaki gizli yerlerde saklarlar.

Hükümdar mumyanın kalbinin ZS'si 5'tir, 25 can puanına sahiptir ve ateş dışındaki tüm zarar türlerine karşı bağışıklığı vardır.



"BİR LAHDİ AÇMADAN ÖNCE BİR MEŞALE YAK."
—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 6. KURALI

Hükümdar Mumya İni

Hükümdar mumya daha düşük seviyeli hortlaklar ve tuzaklarla dolu olan kadim bir tapınağı veya mezarı korur. Buranın derinliklerinde olan bir yerdeki lahdinde en büyük ganimetini saklar.

İninde karşılaşılan bir hükümdar mumyanın zorluk derecesi 16'dır (15.000 DP).

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) hükümdar mumya aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir. Hükümdar mumya aynı etkiyi arka arkaya iki savaş turunda kullanamaz:

- İndeki her hortlak yaratık, bir sonraki savaş turunun savaş sırası 20'sine kadar kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan her canlı yaratığın tam yerini tespit edebilir.

Mumya

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 58 (9z8 + 18)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bil +2
Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller hayattayken bildiği dilleri bilir
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Mumya Urkünç Bakış eylemini kullanabilir ve çürüten yumruğuyla bir saldırı yapar.

Çürüten Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar ve 10 (3z6) çürütücü zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumya çürüğüyle lanetlenmelidir. Lanetlenen hedef can puanlarını geri kazanamaz ve can puan üst sınırı her 24 saate 10 (3z6) azalır. Eğer lanet, hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür ve bedeni toza döner. Bu lanet, *laneti kaldır* büyüsü veya başka bir büyü kullanılarak kaldırılıncaya değin etkili olur.

Ürkünç Bakış. Mumya görebildiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef de mumyayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumyanın bir sonraki sırasının başına değin kokmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef korkmasının yanında bir de aynı süre boyunca felç olur. Bu kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef tüm mumyaların (hükümdar mumyalar hariç) Ürkünç Bakış eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

- İndeki her hortlağın bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar hortlakları döndüren etkilere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajı olur.
- Bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar hükümdar mumyanın ininde 4. Seviyeli veya daha düşük seviyeli büyü yapmaya çalışan her hortlak olmayan yaratık bir anda büyük bir acı duyar. Bu yaratık başka bir eylem yapmayı seçebilir. Yine de büyüyü yapmaya çalışırsa bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa büyünün seviyesi kadar 1z6 çürütücü zarar alır, büyünün hiçbir etkisi olmaz ve büyü harcanmıştır.

Bölgesel Etkiler

Bir hükümdar mumyanın tapınağı veya mezarı, bu yaratığın karanlık varlığıyla çarpılmıştır ve şu etkiler gözlenir:

- İnin içine giren her türlü besin maddesi anında küflenir; su da anında buharlaşır. Büyüsüz içecekler bozulur –şarap sirkeye döner vs.
- Hükümdar mumya olmayan yaratıklar tarafından inde yapılan kehanet büyülerinin yanlış sonuçlar verme ihtimali yüzde 25'tir ki bunları ZE belirler. Birden fazla yapılmaları halinde başarısız olma ihtimali veya güvenilir olmayan sonuçlar doğurma ihtimali olan büyülerde bu ihtimal her defasında yüzde 25 artar.
- İnden bir ganimet alan bir yaratık bu ganimeti yerine geri yerleştirene değin lanetlenir. Lanetlenmiş yaratık tüm kurtulma kontrollerini dezavantajla yapar. Lanet, *laneti kaldır* büyüsü veya başka bir büyü ile kaldırılıncaya değin etkili olur.

Eğer hükümdar mumya yok edilirse bu bölgesel etkiler anında sona erer.

Hükümdar Mumya

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 97 (13z8 + 39)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +8, Zek +5, Bil +9, Kar +8
Beceriler Tarih +5, Din +5
Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 15 (13 000 DP)

Büyü Direnci. Hükümdar mumyanın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Yok edilen bir hükümdar mumya, kalbı sağlamsa 24 saat içinde tüm can puanlarına sahip olarak yeni bir bedenle yeniden dirilir. Yeni beden, hükumdar mumyanın kalbinin en fazla 2 metre uzağında ortaya çıkar.

Büyüyapmak. Hükümdar mumya 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bılgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 17, buyulu saldırılara +9). Hükümdar mumya şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, kutsal alev*
1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkanı, yönlendiren yıldırım*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah, sessizlik*
3. Seviye (3 hazne): *büyüyü dağıt, ölüyü canlandır*
4. Seviye (3 hazne): *fal, inancın koruyucusu*
5. Seviye (2 hazne): *böcek istilası, bulaşıcı*
6. Seviye (1 hazne): *fena*

Eylemler

Çoklusaldırı. Mumya Ürkünç Bakış eylemini kullanabilir ve çürüten yumruğuyla bir saldırı yapar.

Çürüten Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (3z6 + 4) sersemletici zarar ve 21 (6z6) çürütücü zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolu yapmalı ya da mumya çuruğuyle lanetlenmelidir. Lanetlenen hedef can puanlarını gerı kazanamaz ve can puan ust sınırı her 24 saate 10 (3z6) azalır. Eğer lanet, hedefin can puan ust sınırını 0'a düşurursе hedef olur ve bedeni toza döner. Bu lanet, *laneti kaldır* büyüsu veya başka bir buyü kullanılarak kaldırılıncaya değin etkili olur.

Ürkünç Bakış. Mumya görebildiği ve kedisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef de mumyayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumyanın bir sonraki sırasının başına değin kokmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşukse hedef korkmasının yanında bir de aynı süre boyunca felç olur. Bu kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef tüm mumyaların ve hükümdar mumyaların Ürkünç Bakış eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Efsanevi Eylemler

Hükümdar mumya, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Hükümdar mumya, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Saldırı. Hükümdar mumya çürüten yumruğuyla veya Ürkünç Bakışıyla bir saldırı yapar.
Körelten Toz. Hükümdar mumyanın etrafında büyülü olarak kör edici toz ve kum uçuşur. Hükümdar mumyadan en fazla 2 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bır GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kendinin bir sonraki sırasının sonuna değin kör olmalıdır.
Kâfirin Sözleri (2 Eylem Harcar). Hükumdar mumya kötü bir sözcük söyler. Hükümdar mumyanın en fazla 4 metre uzağında bulunan, hortlak olmayan ve hükümdar mumyanın bu büyülü sözünü duyabilen her yaratık başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hükümdar mumyanın bır sonraki sırasının sonuna değin afallamalıdır.
Olumsuz (Negatif) Enerji (2 Eylem Harcar). Hükümdar mumya büyülü olarak etrafına olumsuz bir güç yayar. Engellerin arkasındakiler de dâhil olmak üzere hükümdar mumyanın en fazla 24 metre uzağında olan her yaratık, hükümdar mumyanın bir sonraki sırasının sonuna değin can puanı kazanamaz.
Kum Fırtınası (2 Eylem Harcar). Hükümdar mumya büyülü olarak bir kum fırtınasına dönüşür, 24 metre ilerler ve sonra kendi biçimine geri döner. Kum fırtınası biçimindeyken tüm zararlara karşı bağışıktır; yakalanamaz, taş olamaz, yere düşemez, kısıtlanamaz veya afallayamaz. Hükümdar mumyanın taşıdıkları veya giydikleri de onunla beraber dönüşüm geçirir.

Mantarıllar

Mantarıllar, Karanlıkaltı'nda yaşayan, bilgiyle aydınlanmayı arayan ve şiddetten uzak duran zeki, gezgin mantarlardır. Onlara düşmanca değil de dostça yaklaşılırsa büyük bir memnuniyetle barınak sağlar veya kolonileri arasından güvenli şekilde geçilmesine izin verirler.

Halkalar ve Harmanlar. Bir kolonideki en büyük mantarıl onun hükümdarıdır. Bu hükümdar halka denilen bir veya birden fazla sosyal gruba başkanlık eder. Bir halka, beraber çalışan, yaşayan ve harman olan yirmi veya daha fazla sayıdaki mantarıldan oluşur.

Harman, mantarılların yer altındaki donuk, sıkıcı varoluşlarının ötesine geçmelerine izin veren ortaklaşa meditasyon biçimidir. Mantarılların ahenk sporları, harmana katılanların zihinlerini birbirine bağlar. Bunun ardından halüsinasyon sporları, onları eğlence ve sosyal etkileşim sağlayan ve paylaşılan bir rüyaya daldırır. Mantarıllar, harmanı, varoluşlarının amacı olarak görürler. Onu daha yüksek bir bilincin arayışında, ortak birliktelikte ve ruhsal ideale ulaşmada kullanırlar. Mantarıllar buna ek olarak başka bilinçli yaratıklarla telepatik olarak iletişim kurmak için ahenk sporlarını kullanırlar.

Mantarıl Üremesi. Diğer mantarlar gibi mantarıllar da sıradan sporlar ile ürerler. Nüfusun çok artmasını engellemek için sporlarının salınımını dikkatlice kontrol ederler.

Spor Kölesi Şablonu

Spor kölesi, bir mantarıl hükümdarın canlandırıcı sporları tarafından hayata geri döndürülen Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıktır. Daha önce hiç etten veya kandan olmayan bir yaratık (örneğin yapı, unsursal, sızık, bitki veya hortlak) spor kölesi yapılamaz. Spor kölesi olan bir yaratık için aşağıdaki karakter özellikleri değişir veya eklenir.

Korunan Özellikler. Köle Zırh Seviyesini, can puanlarını, Can Zarlarını, Güç, Çeviklik, Bünye puanlarını, hassasiyetlerini, dirençlerini ve bağışıklık özelliklerini korur.

Kaybedilen Özellikler. Köle kendine ait kurtulma kontrollerini ve beceri bonuslarını, özel duyularını ve kişisel özelliklerini kaybeder. Çoklusaldırı olmayan veya sersemletici, delici veya kesici zarar veren yakın dövüş silahı saldırısı eylemlerini kaybeder. Başka bir tür zarar veren bir eylemi veya bir yakın dövüş silahı saldırısı varsa; zarar büyülü bir nesne gibi bir ekipmandan gelmediği müddetçe o zarar türünden zarar verme yeteneğini de kaybeder.

Tür. Kölenin türü bitkidir ve tüm etiketlerini kaybeder.

Bakış Açısı. Köle bakış açısızdır.

Hız. 2 metreden az olmaması şartıyla kölenin tüm hızı 4 metre azalır.

Yetenek Puanları. Kölenin yetenek puanları şöyledir: Zek 2 (-4), Bil 6 (-2), Kar 1 (-5).

Duyular. Kölenin, yarıçapı 12 metre olan körgörüşü vardır ve bu sınırın dışında kördür.

Durum Bağışıklıkları. Köle kör olamaz, tılsımlanamaz, korkutulamaz veya felç olamaz.

Diller. Köle bildiği tüm dilleri unutur fakat ahenk sporları kullanan mantarıllar tarafından verilen emirlere cevap verir. Köle, en güçlü mantarıldan aldığı emre öncelik verir.

Saldırılar. Kölenin zarar vermek için hiçbir aracı yoksa silahsız saldırılar yapmak için yumruklarını veya uzuvlarını kullanabilir. İsabetli bir saldırıda, silahsız saldırı 1z4 + kölenin Güç tamlayıcısı veya köle büyükse 2z4 + kölenin Güç tamlayıcısı kadar sersemletici zarar verir.

Mantarıl Filizi

Küçük bitki, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	11 (+0)	5 (−3)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Tehlike Sporları. Mantarıl zarar aldığında ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarıllar onun acısını hisseder.

Güneş Hastalığı. Mantarıl gün ışığındayken yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölür.

Eylemler

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 (1z4-1) sersemletici zarar ve 2 (1z4) zehir zararı.

Ahenk Sporları (3/Gün). Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıçap) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsursal olmayan ve Zekâ puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer

Örnek Spor Kölesi

Burada gösterilen spor kölesine ait puanlar ve bilgiler, ana yaratık olarak bir kulbastıyı kullanmaktadır.

Kulbasti Spor Kölesi

Orta bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, korkma, felç olma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 12 m., (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Spor kölesi iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Yetişkin Mantaril

Orta bitki, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 1/2 (100 DP)

Tehlike Sporları. Mantaril zarar aldığında ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarillar onun acısını hisseder.

Güneş Hastalığı. Mantaril gun ışığındayken yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölür.

Eylemler

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (2z4) sersemletici zarar ve 5 (2z4) zehir zararı.

Sakinleştiren Sporlar (3/Gün). Mantaril görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca afallamalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Ahenk Sporları. Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıçap) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsursal olmayan ve Zekâ puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer

Hükümdar Mantaril

Büyük bitki, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 60 (8z10 + 16)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Tehlike Sporları. Mantaril zarar aldığında ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarillar onun acısını hisseder.

Güneş Hastalığı. Mantaril gün ışığındayken yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Mantaril ya halüsinasyon sporlarını ya da sakinleştiren sporlarını kullanır, bunun ardından bir yumruk saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (3z4 + 1) sersemletici zarar ve 7 (3z4) zehir zararı.

Canlandıran Sporlar (3/Gün). Mantaril kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir insanımsının ya da Büyük veya daha küçük boyutlu bir hayvangilin cesedini hedef alır ve ona sporlarını gönderir. 24 saat içerisinde bu ceset bir spor kölesi olarak dirilir. Ceset 1z4 + 1 gün ya da yok edilinceye değin varlığını korur ve bu yolla yeniden diriltilemez.

Halüsinasyon Sporları. Mantaril görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenen hedef halüsinasyon görürken güçsüzdür. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Sakinleştiren Sporlar. Mantaril görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca afallamalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolunu tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Ahenk Sporları. Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıçap) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsursal olmayan ve Zekâ puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer.

NAGALAR

Nagalar, kadim harabelerde yaşayan, arkışlı ganimetler ve bilgi toplayan bilinçli yılanlardır.

İlk nagalar, artık tarihin karanlığında unutulup gitmiş olan bir insanımsı ırkı tarafından ölümsüz korumalar olmaları için yaratılmışlardır. Bu insanımsı ırkı ortadan kaybolduğunda nagalar, kendilerini efendilerinin ganimetleri ve büyülü bilgilerinin haklı varisleri ilan etmişlerdir. Çalışkan ve hırslı olan nagalar, büyülü nesnelerin peşine düşmek veya ender bulunan büyükitaplarını elde etmek için sıklıkla inlerinden dışarı çıkarlar.

Nagalar zamanın geçmesinden etkilenmez, hastalıktan ölmezler. Öldürülseler dahi bir naganın ölümsüz ruhu birkaç güç içinde, yarım bıraktığı işine kaldığı yerden devam etmek için kendine yeni bir beden yaratır.

İyi Kalpli Diktatörler ve Vahşi Tiranlar. Bir naga, bölgesini mutlak bir yetkiyle yönetir. İster iyilikle ister kötülükle yönetsinler, kendilerinin, bölgelerindeki diğer tüm yaratıkların efendileri olduklarına inanırlar.

Rekabet. Nagalar ile erbükeler arasında uzun süreden beri devam eden bir rekabet bulunmaktadır. Her iki ırk da kendilerini yılanımsı evriminin zirve noktası olarak görürler. Aralarındaki işbirliğine ender rastlansa da nagalar ve erbükeler bazen ortak bir hedef için beraber çalışabilirler. Bununla beraber erbükeler nagaların idaresi altında olmaktan her zaman rahatsız olurlar.

Ölümsüz Doğa. Bir naganın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

KEMİK NAGA

Erbükeler ve nagalar arasındaki savaştan dolayı, erbükeler nagaların dirilmesini engelleyen bir ayin yaratmışlardır. Bu çürütücü ayin ile yaşayan bir naga, iskeletimsi bir hortlak hizmetkâra dönüşür. Bir kemik naga, hayattayken bildiği büyülerin sadece bir kısmını bilir.

MUHAFIZ NAGA

Bilge ve iyi kalpli olan güzel muhafız nagalar kutsal yerleri korur ve büyülü nesnelerin kötülerin ellerine geçmesini engellerler. Gizli kalelerinde büyüleri araştırır ve düşmanlarının tasarladığı kötü planları engelleyecek karşı-planlar yaparlar.

Bir muhafız naga şiddetten hoşlanmaz, davetsiz misafirlerine saldırmak yerine onları uyararak uzaklaştırmayı tercih eder. Ancak ısrar ederlerse saldırır, düşmanlarını büyüleri ve zehirli tükürüğüyle etkisiz hale getirir.

RUH NAGA

Ruh nagalar kasvet ve nefret içinde yaşar, onlara zarar vermiş olan -ya da böyle olduğuna inandıkları- yaratıklardan intikam almak için planlar yaparlar. Sıkıntı verici mağaralarda veya harabelerde yaşayan ruh nagalar kendilerini yeni büyüler geliştirmeye ve ölümlülerden köleler yapmaya verirler ki bu köleler onların her zaman etrafında bulunurlar. Bir ruh naga düşmanlarını tılsımlamayı sever, onları böylece kendine çeker ve zehirli dişleriyle onu ısırır.

KEMİK NAGA

Büyük hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 58 (9z10 + 9)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bıtkinlik, felç olma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan'a ek olarak bir dil daha
Zorluk 4 (1.100 DP)

Büyüyapmak. Naga 5. Seviyeli büyü yapıcısıdır (büyü kurtulma GS'si 12, büyülü saldırılara +4). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ihtiyacı vardır.

Eğer naga hayattayken bir muhafız nagaysa büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir ve şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, kutsal alev, onarma*
1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkanı*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, sakinleştir*
3. Seviye (2 hazne): *lanet bahşet*

Eğer naga hayattayken bir ruh nagaysa büyü yapma yeteneği Zekâ'dır ve şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *ayaz ışını, büyücü eli, küçük illüzyon*
1. Seviye (4 hazne): *kişiyi tılsımla, uyu*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, zihin okuma*
3. Seviye (2 hazne): *şimşek*

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

"EĞER BENİ YOK EDERSEN GERİ DÖNERİM VE DEĞER VERDİĞİN HERKES BUNUN BEDELİNİ ÖDER."
—RUH NAGA, EXPLICTICA DEFILUS

Ruh Naga

Buyuk canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z10 + 20)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +5, Bil +5, Kar +6
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Cehennemce, Ortak Lisan
Zorluk 8 (3.900 DP)

Yenilenme. Eğer naga ölürse 1z6 gün içinde tüm can puanlarına sahip olarak yaşama geri döner. Bu özelliğin işlemesini sadece bir *dilek* buyusu engelleyebilir

Büyüyapmak. Naga 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyülü saldırılara +6). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ıhtiyacı vardır. Şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *ayaz ışını, büyücü eli, küçük illüzyon*
1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, kişiyi tılsımla, uyu*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *sunefesi, şimşek*
4. Seviye (3 hazne): *boyut kapısı, çürüt*
5. Seviye (2 hazne): *kişiye hükmet*

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bır yaratık *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar ve hedef bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolu yapmalı, başarısız olması halınde 31 (7z8) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Muhafız Naga

Büyük canavarımsı, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (15z10 + 45)
Hızı 46 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +7, Zek +7, Bil +8, Kar +8
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Göksel, Ortak Lisan
Zorluk 10 (5.900 DP)

Yenilenme. Eğer naga ölürse 1z6 gün içinde tüm can puanlarına sahip olarak yaşama geri döner. Bu özelliğin işlemesini sadece bir *dilek* büyüsü engelleyebilir.

Büyüyapmak. Naga 11. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tır (büyü kurtulma GS'si 16, büyülü saldırılara +6). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ihtiyacı vardır. Şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (ıstediği an): *abrav, kutsal alev, onarma*
1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkanı, yaraları iyileştir*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, sakinleştir*
3. Seviye (3 hazne): *lanet bahşet, uzak his*
4. Seviye (3 hazne): *hareket özgürlüğü, sürgun*
5. Seviye (2 hazne): *alevli saldırı, ödev*
6. Seviye (1 hazne): *gerçek görüş*

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar ve hedef bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zehir Tükür. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +8, mesafe 6/12 m., bir yaratık. *İsabet:* Hedef bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

KÂBUS
Büyük buk, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 68 (8z10 + 24)
Hızı 24 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular edilgen Algı 11
Diller Cehennemceyi, Ortak Lisanı ve Şeytancayı anlar ama konuşamaz
Zorluk 3 (700 DP)

Ateş Direnci İhsanı. Kabus, binicisine ateş zararına karşı direnç verir.

Aydınlatma. Kâbus 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

EYLEMLER

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

Aral Geçiş. Kâbus ve ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, gönüllü olan en fazla üç yaratık büyülü olarak Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir.

KÂBUS

Bir kâbus, dumanlar içinde görünür; yelesi, kuyruğu ve toynakları alevlere bürünmüştür. Yaratığın bu dünyaya ait olmadığını gösteren siyah biçimi olağanüstü bir hızla hareket eder, bir kükürt bulutu içinde ortaya çıktığı gibi gözden kaybolur.

Korku Bineği. "Zebani atı" veya "cehennem atı" da denilen kâbuslar, çok nadir karşılaşılan kötü yaratıklar için binek olarak hizmet eder, zebanileri, şeytanları, ölüm savaşçılarını, markumları, gece cadalozlarını ve başka kötü ve iğrenç yaratıkları taşırlar. Bukumsu bir atı andıran kâbusların alev alev yanan kırmızı gözleri kötücül bir zekânın varlığına işaret eder.

Bir kâbus Aşağı Âlemler'den çağrılabilir ama vardığında yemek olarak yemesi için değerli bir kurban sunulmazsa hizmet ettiği yaratığa hiçbir özel sadakat göstermez.

Bir Kâbus Yaratmak. Kâbuslar çokluevrende doğal olarak ortaya çıkmazlar. Tulparlardan yaratılmaları gerekir. Kâbusu yaratacak ayin, bir tulparın kanatlarının işkenceyle koparılmasını içermektedir ki böylece bu soylu yaratık çektiği acıdan dolayı aklını yitirsin ve kara büyü ile kötücül bir yaratığa dönüştürülsün.

Hiçik
Orta sapınç, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (−1)

Beceriler Arkış +3, Sezgi +4, Algı +2, Gizlilik +5
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 2 (450 DP)

Güçlü Görme. Hiçiğin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Hiçik iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Çürüten Bakış. Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) çürütücü zarar almalıdır

Garip Sezgi. Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef, hiçiğin Bilgelik (Sezgi) becerisine karşı kendi Karizma (Aldatma) becerisini kullanarak bir çekişme yapmalıdır. Eğer çekişmeyi hiçik kazanırsa büyülü olarak hedef hakkında bir gerçek veya hedefin bir sırrını öğrenir. Eğer hedef tılsımlanmaya karşı bağışıksa bu çekişmeyi otomatik olarak hedef kazanır.

Hiçik

Nefret dolu bir göz karanlıklar içinden bakıyor; parlaklığı garip bir zekâya ve rahatsız edici bir kötülüğe işaret ediyor. Bir hiçik çoğu zaman sadece izlemekle yetinir, karşısına çıkan yaratığı inceler ve değerlendirir. Şiddete başvurduğunda düşmanlarının etini çürüterek kemiklerinden ayırmak için korkutucu bakışını kullanır.

Lanetli Arkışçılar. Bazı sihirbazlar birer ilah olmak isterler. Bazıları da kendilerini arkışlı gizemleri ortaya çıkarmaya adarlar. İşte bunların bir kısmı, bazı dünyalarda eskiden bir hortlakken artık bir ilah, daha doğrusu sırların ilahı konumuna yükselmeyi başaran Vecna tarafından geride bırakılmış büyü nedeniyle çarpık, ürkünç canavarlara dönüşürler. Hiçikler eski yaşamlarına dair hiçbir şeyi hatırlamaz, eski karakterlerinden hiçbir şeyi korumazlar. Gölgelerde yaşar, büyü bilgisi bakımından zengin olan yerlere anlamadıkları anılar ve güdüler nedeniyle çekilirler.

Kara Kâhinler. Hiçikler, başka yaratıklardan bilgi edinmelerini sağlayan garip, büyülü bir sezgiye sahiptirler. Bu yetenek onlara, sırlara ve unutulmuş bilgilere dair eşsiz bir anlayış yeteneği verir. Öğrendiklerini bir bedel karşılığında paylaşabilirler. Bir hiçik büyülü nesneleri her şeyden çok ister. Ondan bir şeyler öğrenmek isteyen yaratıkların elindeki bu türden nesneleri büyük bir açgözlülükle kabul eder.

Büyülü Yerlerin Asalakları. Hiçiklerin arkış okullarına ve zengin büyü eğitimi veren yerlere sızdıkları herkes tarafından bilinir. Buralara çekilmelerinin nedeni, eski hallerine geri dönmelerini sağlayacak bir yöntemin böyle yerlerde bulunabileceğine dair sahip oldukları muğlak bir anıdır. Bunu belli bir amaç olarak görmemek gerekir. Daha doğrusu bir tür güdüdür. Bazı akıllı hiçikler bu durumun farkındadır. Bunun, aptallıklarının sonucunda öğrenmeleri gereken bir ders olduğunu, daha fazla arkışlı sırrı öğrenmek için onları güdüleyen sahte bir umut olduğunu bilirler.

Divler

Divler düşük bir zekâya ama güçlü bir bedene sahiptirler. Yağma yaparak, çöp ve leş arayarak veya zevk için öldürerek yaşarlar. Ortalama bir yetişkin 3 ila 4 metre arasında bir boya ve 500 kilograma varan bir ağırlığa sahiptir.

Asabiler. Divler asabi olmalarıyla tanınırlar. En ufak bir yanlış anlaşılmada dahi gözlerini kan bürür. Hakaretler ve küfüler onları anında sinirden deliye döndürür. Aynı etkiyi hırsızlık, onlara çarpma, dürtme, vurma, gülme, taklit etme hatta sadece onlara bakma bile yapabilir. Kızan bir div etrafında kırıp dökecek bir şey kalmayıncaya değin ortalığı birbirine katar.

Vahşi Oburlar. Divler neredeyse her şeyi yerler ama özellikle cücelerin, buçuklukların ve elflerin tadını çok severler. Mümkün olduğunda yemek ve eğlenceyi birleştirir, onları yemeden önce avlarını kovalarlar. Bir div karnını doyurduktan sonra geride yeteri kadar malzeme kaldıysa, yemeğinin derisinden giysi ve kemiklerinden de kolye yapabilir. Bu ölümcül ve iğrenç el işleri div kültürünün zirvesidir.

Açgözlü Koleksiyoncular. Bir divin gözü, başkalarına ait eşyaları gördüğünde hırsla parlar. Divler yanlarında kaba çantalar taşırlar. Bunların içinde kurbanlarından aldıkları "ganimetler" bulunur. Bu ganimetler ezilmiş miğferler, küflü bir peynir dilimi, pelerin gibi birbirine bağlanmış hayvan kürkleri veya ciyaklayan, çamur kaplı bir domuz olabilir. Divler bunlara ek olarak altın ve gümüş parıltısını da severler. Bir avuç sikke için birbirleriyle kavga etmekten çekinmezler. Akıllı yaratıklar, altın veya onların kullanabileceği ve onların boyuna uygun silahlar vererek bir divin güvenini kazanabilirler.

Efsanevi Aptallık. Az sayıdaki div ona kadar sayabilir. On parmağı gözünün önünde olsa bile bunu başaran azdır. Çoğu div ilkel bir Devce konuşur ve arada bir Ortak Lisan'dan sözcükleri de araya serpiştirirler. Divler söylenene inanır ve kandırması kolay yaratıklardır. Ama anlamadıkları şeyleri kırar veya parçalarlar. Tatlı dilli düzenbazlar onlarla laf dalaşına girer ve divlere sözcüklerini yedirmeyi başarabilir –ama karşılık olarak onlar tarafından yenirler.

İlkel Gezginler. Divler hayvan postlarına bürünür, alet ve silah olarak kullanmak için kökledikleri ağaçları kullanırlar. Avlanmak için taş uçlu mızraklar yaparlar. Kendilerine bir in inşa etmeye karar verdiklerinde medeni dünyanın sınırlarına yakın olan yerleri seçer, korunmasız çiftçileri yağmalar, hayvanlarını yer, ambarlarını boşaltırlar.

Divler, bir baraka veya yalnız bir çiftlik evi buluncaya değin mağaralarda, ağaçların altında uyurlar. Böyle bir yer bulduklarında içindekileri öldürür ve orayı kendilerine in yaparlar. Bir div sıkıldığında veya acıktığında ininden dışarı çıkar ve önüne çıkan her şeye saldırır. Yaşadığı yerdeki tüm besin kaynaklarını tüketen bir div ancak bundan sonra oradan ayrılır.

Div

Büyük dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (post zırh)
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Büyük Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

"GÖRDÜĞÜM. EN. KÖTÜ. DANSÇILAR."
—İNEÇİ BİLMECEFLÜT, DİVLER HAKKINDA

Div Çeteleri. Divler bazen küçük, göçebe gruplar kurarlar ama gerçek bir kabile duygusundan yoksundurlar. Bir çete başka bir çeteyle karşılaştığında, sayısını arttırmak için karşı tarafa saldırabilir. Bununla beraber genellikle savaşmak yerine serbestçe üye alışverişi yapmayı tercih ederler. Özellikle üye alan tarafın elinde taze yemek ve yeni silah varsa.

Divler, mümkün olduğunda, kendilerinden daha zayıf yaratıkları avlamak veya onlara patronluk taslamak için diğer yaratıklarla çeteler kurabilirler. Obotumsularla, orklarla ve trollerle işbirliği yapar ve devlere resmen taparlar. Devlerin karışık sosyal yapıları söz konusu olduğunda (kiliv olarak bilinir), divler en alt düzeydeki devlerin altında yer alırlar. Sonuç olarak bir div, bir devin neredeyse istediği her şeyi yapar.

Yarı-Div (Ogrillon)

Bir div, bir insan, kocobot, öcüayı veya bir orkla çiftleştiğinde sonuç hemen her zaman bir yarı-div olur. (Divler cücelerle, buçukluklarla veya elflerle çiftleşmezler. Onları yerler.) İnsan anneler bir yarı-div doğurduktan sonra nadiren hayatta kalırlar.

Bir div ve ork çocuğuna da yarı-div denir. Yetişkin bir yarı-div ortalama olarak 2,5 metre uzunluğa ve 200 kilogram ağırlığa sahiptir.

Yarı-Div

Büyük dev, herhangi kaotik bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (post zırh)
Can Puanı 30 (4z10 + 8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (−2)	9 (−1)	10 (+0)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 1 (200 DP)

Eylemler

Savaş Baltası. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanıldıysa 14 (2z10 + 3) kesici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar.

ONİ

Ninnilere bakılacak olursa oniler, yetişkinlerin olduğu kadar çocukların da kâbuslarına musallat olan korkutucu öcülerdir. Bununla beraber onlar aslında son derece gerçek ve her zaman açlardır. İnsan bebeklerini özellikle lezzetli bulurlar. Oniler mavi veya yeşil derili, kara saçlı ve alınlarından bir çift kısa boynuz çıkan zebanimsi divlere benzerler. Gözleri, delip geçici beyaz göz bebeklerine sahip bir çift siyah kuyu gibidir; dişleri ve pençeleri de simsiyahtır.

Gece Avcıları. Gün ışığında bir oni, karanlık çöktüğünde ihanet etmeyi planladıklarının güvenini kazanmak için büyü sayesinde gerçek biçimini gizler. Bu yaratıklar boyutlarını olduğu kadar biçimlerini de değiştirir, geçtikleri şehirler ve kasabalarda insanımsılar olarak görünürler. Kendilerini yolcular, oduncular veya uzaklarda yaşayan birisi olarak tanıtırlar. Oni bu biçimindeyken bir yerleşim yerindeki insanımsıları öğrenir sonra da içlerinden bazılarını kaçırıp yemek için planlar yapmaya başlar.

Büyülü Divler. Doğal büyü yapma yeteneklerinden dolayı onilere bazen div büyücüler de denir. Gerçek divlerle aralarında çok uzaktan bir akrabalık olsa da divlerin, ihtiyaç halinde kötü yaratıklarla ittifak kurma özelliğine sahiptirler. Öyle yapması kazanç veya rahat, korunaklı bir ev sağlıyorsa oni, bir efendiye hizmet edebilir. Oniler büyüyü her şeyden çok isterler ve işe yarar büyülü nesneler karşılığında kötü sihirbazlara ve cadalozlara hizmet edebilirler.

MUM SÖNÜK, KAPI KİLİTLİ,
AÇ ONİ AVLANIR GECELERİ.
KÜÇÜK ÇOCUK, SAKLAN VE TİTRE,
ONİNİN İSTEDİĞİ SADECE EĞLENCE.

PENÇESİNİN KAPIDAKİ SESİNİ DİNLE,
GÖLGESİNİN YERDEN GEÇMESİNİ GÖZLE.
ÇOK VAR HAVANIN AYDINLANMASINA,
KAÇIN ONİNİN GÜLÜŞÜNDEN, TA Kİ GÜNEŞ DOĞANA.

—BİR NİNNİ

ONİ

Büyük dev, adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincir zırh)
Can Puanı 110 (13z10 + 39)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +6, Bil +4, Kar +5
Beceriler Arkış +5, Aldatma +8, Algı +4
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Ortak Lisan, Devce
Zorluk 7 (2.900 DP)

Doğal Büyüyapımı. Oni'nin doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Onu şu büyüleri hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın doğal olarak yapabilir:

İstediği an: *görünmezlik, karanlık*
1/gün: *gazol, kişiyi tılsımla, soğuk koni, uyu*

Büyülü Silahlar. Oninin silah saldırıları büyülüdür.

Canlanma. Oninin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Oni ya pençeleriyle ya da kılıçlı mızrağıyla iki saldırı yapar.

Pençe (Sadece Oni Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) kesici zarar.

Kılıçlı Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) kesici zarar veya Küçük veya Orta biçimindeyse 9 (1z10 + 4) kesici zarar.

Biçim Değiştir. Oni büyülü olarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsıya, Büyük boyutlu bir deve veya kendi asıl biçimine dönüşebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları aynı kalır. Dönüşen tek ekipmanı kılıçlı mızrağıdır. Bunun nedeni insanımsı biçimindeyken de onu kullanabilmesi içindir. Eğer oni ölürse gerçek haline geri dönerken kılıçlı mızrağı da normal boyutuna geri döner.

Sızıklar

Sızıklar karanlığı sever, parlak ışıklardan ve aşırı sıcaklıklardan kaçınırlar. Nemli yer altında akarak ilerler, eritilip çözülecek tüm yaratıkları hazmederler. Yerde kayar, duvarlardan ve tavanlardan damlayarak geçer, yerin altında bulunan havuzlara yayılır ve çatlaklardan sıkışarak kurtulurlar. Bir maceracının bir sızıkla karşılaştığına dair ilk uyarısı asidik dokunuşun can yakan sızısıdır.

Sızıklar harekete ve ısıya çekilirler. Organik maddeler onları besler ve besin kaynakları azaldığında pislikle, mantarla, sakatatla ve çöple idare ederler. Deneyimli kâşifler bilir ki inanılmaz derecede temiz olan bir tünel, büyük ihtimalle yakınlarda bir sızık ini bulunduğuna işarettir.

Yavaş Ölüm. Bir sızık, avını yavaşça öldürür. Siyah puding ve jelatin küpü gibi bazı sızık türleri, kaçmasını engellemek için avının etrafını sararak onu hapseder. Bu işkenceli ölümün tek kötü yanı, kurbanın arkadaşlarının çok geç olmadan onu kurtarabilecek durumda olmalarıdır.

Her sızık türü her türden maddeyi sindiremediği için bazılarının titreyen bedenlerinin içinde paralar, metal ekipmanlar, kemikler ve diğer "enkaz" parçaları sanki havada asılı kalmış gibi süzülür. Avlanan bir sızık, katilleri için değerli bir ganimet kaynağı olabilir.

Habersiz Hizmetkârlar. Bir sızık başka bir yaratıkla ittifak kurmasını sağlayacak zekâdan yoksun olsa da sızığın beslenme ihtiyacının farkında olan başkaları, onu işlerine yarayabileceği bir yere çekebilir. Akıllı canavarlar geçitleri korusun veya çöpleri tüketsin diye sızıkları etraflarında tutarlar. Benzer şekilde bir sızık, bir çukur tuzağının içine girmeye teşvik edilebilir. Burada, onu yakalayanlar tarafından uygun şekilde ve sıklıkta beslenirse sızık kendini tuzağa düşürenlerin peşinden gitmez, tuzağa düşen yaratıklar veya maceracılarla beslenir. Kurnaz yaratıklar bir sızığın belirli bir tünel veya odadan çıkmasını engellemek için dikkatlice yerleştirilmiş meşaleler ve alevli mangallar kullanır.

Juiblex'in Tohumları. *Iggwilv'in Zebanomikonu* ve diğer kaynaklara göre sızıklar zebani efendisi Juiblex'in parçaları veya yavrularıdır. Gerçek olsun ya da olmasın Yüzsüz Efendi sızıkları kontrol altına alabilen ve onlara biraz da olsa zekâ verebilen az sayıdaki varlıktan biridir. Sızıkların çoğu zaman taktik kullanma veya kendini koruma gibi dürtüleri yoktur. Doğrudan ve önceden tahmin edilebilir şekilde saldırır, acımasız şekilde avlarını yerler. Bununla beraber Juiblex'in kontrolü altındayken bilinç sahibi ve kötü niyetle dolu olduklarına dair işaretler gösterirler.

Sızığın Doğası. Sızığın uykuya ihtiyacı yoktur.

Ayrıt: Zihnonik Gri Sızık

Uzun süre hayatta kalmış olan bir gri sızık, evrim geçirip eskisine kıyasla daha zeki olabilir ve kısıtlı zihnonik yeteneklere kavuşabilir. Bu duruma zihin yüzücüler gibi zihnonik yaratıkların yakınında yaşayan gri sızıklar arasında sıklıkla rastlanmaktadır ki sızıkların zihnonik yetenekleri hissedebildiğini ve onları taklit edebildiğini göstermektedir

Zihnonik gri sızığın Zekâ puanı 6'dır (-2) ve fazladan şu eyleme sahiptir

Zihnonik Darbe (Yenilenir 5-6). Sızık, kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve duyularıyla algılayabildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef bir GS 10 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) zihinsel zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır

Siyah Puding

Bir siyah puding yapışkan, siyah çamurdan oluşmuş kabarık bir tümseğe benzer. Alacakaranlık tünellerde neredeyse bir gölge lekesi gibi görünür.

Siyah puding üzerinden geçerken et, tahta, metal ve kemik çözünür. Taş ise hiç zarar almaz, hatta tertemiz bir şekilde geride kalır.

Jelatin Küpü

Jelatin küpleri sessizce, önceden tahmin edilebilir yollarında daireler çizerek zindanları didik didik arar, arkalarında ayna kadar temiz yollar bırakırlar. Kemikleri ve diğer maddeleri oldukları gibi bırakırken canlı dokuyu sindirirler.

Bir jelatin küpü tamamen saydam olduğu için saldırana kadar onu fark etmesi zordur. Karnını iyice doyurmuş olan bir tanesi ise bu duruma istisna teşkil eder çünkü kurbanlarının kemikleri, paraları ve diğer eşyaları sanki havada asılıymış gibi jelatin küpünün içinde dururlar.

Gri Sızık

Bir gri sızık kaos tarafından sıvılaştırılmış taştır. Hareket ettiğinde, saldırmaya hazır ama akışkan bir yılan gibi kıvrılarak ilerler.

Sarı Jöle

Sarı jöleler, avlarının peşinde kapıların altlarından ve dar çatlaklardan geçebilen sarımsı, şekilsiz kütlelerdir. Kalabalık düşmanlardan kaçınacak kadar zekâya sahiptirler.

Bir sarı jöle avını güvenli bir mesafeden takip eder. Sindirim enzimleri eti kısa sürede çözer ama kemik, tahta ve metal gibi başka maddeler üzerinde etkisizdir.

Siyah Puding

Büyük sızık, bakış açısız

Zırh Seviyesi 7
Can Puanı 85 (10z10 + 30)
Hızı 8 m., tırmanma 8 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Zarar Bağışıklıkları asit, soğuk, yıldırım, kesici
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 4 (1.100 DP)

Şekilsiz. Puding, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

Çürüten Biçim. Pudingden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunurken ona dokunan veya bu uzaklıktan ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 4 (1z8) asit zararı alır. Pudinge saldırmada kullanılan, metalden veya tahtadan yapılmış herhangi bir büyüsüz silah çürür. Bu silah pudinge zarar verdikten sonra zarar zarlarına, daimi ve birikmeli (kümülatif, toplanarak artan) -1 ceza alır. Eğer bu ceza -5'e ulaşırsa silah yok olur. Pudinge isabet eden, metalden veya tahtadan yapılmış büyüsüz mühimmat da pudinge zarar verdikten sonra yok olur.

Puding 1 turda (savaşın bir turunda, yani altı saniyede bkz. Oyuncunun El Kitabı, s. 189 "Savaş Düzeni") 5 santimetre kalınlığındaki büyüsüz tahtayı veya metali yiyebilir.

Örümcek ayağı. Puding, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar ve 18 (4z8) asit zararı. Buna ek olarak hedef tarafından giyilen büyüsüz zırh kısmen çözünür ve sağladığı ZS'ye daimi ve birikmeli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a düşürürse, zırh yok olur.

Tepkiler

Ayrıl. Boyutu Orta veya daha büyük olan bir puding, yıldırım veya kesici zarara maruz kalırsa ve en az 10 can puanı varsa iki yeni pudinge ayrılır. Her yeni pudingin can puanları, asıl pudingin can puanının yarısıdır (küsuratı aşağı yuvarla). Yeni pudingler, asıl pudingden bir boyut küçüktür.

"ZİNDANIN ZEMİNİ PÜRÜZSÜZ VE TERTEMİZDİ. DİKKATİMİZİ İLK BUNUN ÇEKMESİ GEREKİRDİ."
—JASTER BOŞTÜYKALEM'İN DAĞALTI'NA YAPTIKLARI İLK KEŞİF GEZİSİNDE TUTTUĞU GÜNLÜĞÜNDEN

Jelatin Küpü

Büyük sızık, bakış açısız

Zırh Seviyesi 6
Can Puanı 84 (8z10 + 40)
Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Sızık Küpü. Küp, alanının tamamını kaplar. Diğer yaratıklar onun alanına girebilir. Ama böyle yapan bir yaratık küpün Yutma eylemine maruz kalır ve kurtulma kontrolünde dezavantajı olur.

Küpün içindeki yaratıklar görünür durumdadır ama tam sipere sahiptir.

Küpten en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık eylemini kullanarak küpün içindeki bir yaratığı veya nesneyi dışarı çıkarabilir. Böyle yapmak başarılı bir GS 12 Güç kontrolü gerektirir ve bu işe girişen yaratık 10 (3z6) asit zararı alır.

Küp, içinde aynı anda sadece bir Büyük yaratığı ya da dört Orta boyutlu yaratığı tutabilir.

Saydam. Ortalık yerde duran ama ne saldırmış ne de hareket etmiş olan bir küpü görmek için başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü gerekir. Küpün farkında olmadan onun kapladığı alana girmeyi deneyen bir yaratık, küp tarafından baskına uğramıştır.

Eylemler

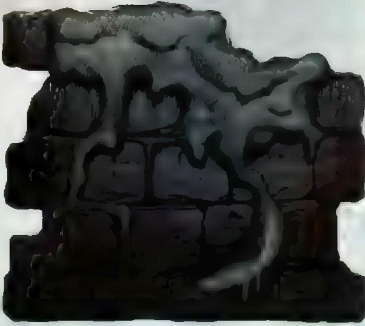
Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 10 (3z6) asit zararı.

Yutma. Küp, hızı kadar ilerler. Böyle yaparken Büyük veya daha küçük boyutlu yaratıkların alanına girebilir. Küp ne zaman bir yaratığın alanına girse bu yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır.

Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık 2 metre geriye doğru itilmeyi veya küpün kenarına itilmeyi seçebilir. İtilmeyi seçmeyen bir yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olmanın etkilerine maruz kalır.

Kurtulma kontrolünde başarısız olunması halinde küp, yaratığın alanına girer, bu yaratık 10 (3z6) asit zararı alır ve yutulmuştur. Yutulan yaratık nefes alamaz, durumu kısıtlanmıştır ve küpün her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Yutulan bir yaratık kurtulmak için eylemini kullanarak GS 12 Güç kontrolü yapabilir. Başarılı olursa yaratık kaçar ve küpten en fazla 2 metre uzakta bulunan kendi seçtiği bir alana girer.



Gri Sızık

Orta sızık, bakış açısız

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 22 (3z8 + 9)
Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Beceriler Gizlilik +2
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere duşme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Şekilsiz. Sızık, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

Metali Çürüt. Sızığa vuran, metalden yapılmış tüm büyüsüz silahlar çürür. Silah, isabet halinde zarar verdikten sonra zarar zarlarına daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu cezaların toplamı -5 olursa silah yok olur. Metalden yapılmış büyüsüz mühimmat da sızığa zarar verdikten sonra yok olur.

Sızık 1 turda 5 santimetre kalınlığındaki büyüsüz metali yiyebilir.

Sahte Görünüm. Sızık hareketsizken yağlı bir su birikintisinden veya nemli kayalardan ayırt edilemez.

Eylemler

Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar ve 7 (2z6) asit zararı. Buna ek olarak hedef tarafından gıyilen büyusüz zırh kısmen çözünür ve sağladığı ZS'ye daimi ve birikmeli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a duşürürse, zırh yok olur.

Sarı Jöle

Büyük sızık, bakış açısız

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Zarar Dirençleri asit
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, kesici
Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördur), edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Şekilsiz. Jöle, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

Örümcek Ayağı. Jöle, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Uzuv. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) sersemletici zarar ve 3 (1z6) asit zararı.

Tepkiler

Ayrıl. Boyutu Orta veya daha büyük olan bir jöle, yıldırım veya kesici zarara maruz kalırsa ve en az 10 can puanı varsa iki yeni jöleye ayrılır. Her yeni jölenın can puanları, asıl jölenın can puanının yarısıdır (küsuratı aşağı yuvarla). Yeni jöleler, asıl jöleden bir boyut küçüktür.

Orklar

Orklar, kambur bir duruşa, alçak bir alına; fildişine benzeyen, fazla gelişmiş alt köpek dişlerine ve domuza benzer yüzlere sahip vahşi baskıncı ve yağmacılardır.

Tek Gözlü Gruumsh. Orklar, ork ilahlarının en yücesi ve orkların yaratıcısı olan Gruumsh'a taparlar. Kadim günlerde ilahların bir araya geldiğine ve dünyayı, takipçileri arasında bölüştürdüklerine inanırlar. Onlara göre Gruumsh dağları istediğinde, buraların cüceler tarafından alındığını öğrendi. Ormanlar üzerinde hak iddia ettiğinde buralara elflerin yerleştiğini gördü. Gruumsh tarafından istenilen herhangi bir yer zaten çoktan başka birisi tarafından sahiplenilmişti. Diğer ilahlar Gruumsh'a güldüler ama o da vahşi ve kan donduran bir feryatla karşılık verdi. Yüce mızrağını kaptıktan sonra dağları yerle bir etti, ormanları alevlere boğdu, tarlalarda büyük oluklar açtı. Bunun ardından orkların üstlendiği rolün bu olduğunu ilan etti: Kendilerini görmezden gelen, reddeden ırkların ellerindekileri alıp yok etmek. Orklar, o zamandan bu zamana kadar insanlara, elflere, cücelere ve diğer ırklara karşı sonu gelmeyen bir savaş sürdürmektedir.

Orklar, elflere karşı özel bir nefret beslerler. Elf ilahı Corellon Larethian, ork ilahının gözüne iyi nişan alınmış bir ok attığında Gruumsh'un bir gözünü kör etmiştir. O günden beri orklar elfleri öldürmekten özel bir zevk alırlar. Sakatlığını uğursuz bir hediyeye dönüştüren Gruumsh, kendi şerefine bir gözünü isteyerek çıkarak herhangi bir ork şampiyona ilahi kudret bahşetmektedir.

Veba Gibi Kabileler. Orklar, köyleri yağmalayarak, başıboş dolaşan sürüleri avlayarak veya onları kaçırarak ve kendilerine karşı duran tüm insanımsıları öldürerek hâkimiyet kurar ve kana susamışlıklarını bastırırlar. Bir yerleşimi yağmaladıktan sonra kendi topraklarında kullanmak için oranın sahip olduğu tüm zenginliği ve işe yarar eşyaları alırlar. Geride kalan enkazı ateşe verir ve sonra da kana susamışlıkları tatmin olmuş şekilde geldikleri yere geri dönerler.

Gezgin Yağmacılar. Katliam istekleri orkları her zaman yeni hedeflere saldırabilecekleri bir mesafede olmaya zorlar. Bundan dolayı nadiren bir yerde daimi surette ikamet ederler. Bunun yerine harabeleri, mağaraları ve yendikleri düşmanlarının köylerini korunaklı kamplara veya kalelere dönüştürürler. Orklar sadece savunmak için inşa eder, kurbanlarının cesetlerini duvarların üzerindeki mızraklara asmaktan veya kazdıkları hendekleri mızraklarla doldurmaktan başka bir yenilik yapmazlar.

İçinde bulundukları bölgede yiyecek bir şey kalmadığı zaman bir ork kabilesi yeni av bölgesi belirlemek için izci gruplarına ayrılır. Her bir grup geri döndüğünde saldırmaya hazır yeni hedeflere dair zafer alametleri ve haberler getirirler. Bunların arasında en zengin olan seçilir. Bunun ardından kabile, bir bütün halinde, yeni arazilerine gitmek için harekete geçer ve önlerine çıkan her şeyi yok ederek ilerler.

Ender durumlarda bir kabilenin lideri belirli, korunabilir bir yeri on yıllar boyunca bırakmayabilir. Böyle bir kabilenin orklarının iştahlarını bastırmak için açık arazide çok uzun mesafeler kat etmesi gerekir.

Liderlik ve Kudret. Ork kabileleri çoğunlukla ataerkildir. Çok-Oklar, Çığlık Atan Göz ve Elf Kesen gibi canlı ve iğrenç adlarla birbirlerine hava atarlar. Arada sırada güçlü bir ork lideri, birbirinden kopuk kabileleri tek bir bayrak altında birleştirir ve sahip olduğu muazzam savaş gücünü kullanarak diğer ork ve insanımsı yerleşimlerini despot bir yönetim altına alır.

Dayanıklılık ve güç en büyük ork erdemleridir ve orklar kabilelerine her türden kudretli yaratığı kabul ederler. Irksal saflık düşüncesini reddettikleri için divleri, trolleri, yarı-orkları ve orogları büyük bir şerefle aralarına alırlar. Benzer şekilde orklar, kötü devlere hem saygı duyar hem de onlardan korkarlar ve sıklıkla onlara asker ve koruma olarak hizmet ederler.

Ork Melezleri. Ork doğurganlık ilahı ve Gruumsh'un karısı olan Luthic, ork sürülerinin nesiler boyunca var olması için orkların sıklıkla ve ayrım gözetmeksizin üremesini emreder. Orkların çiftleşme güdüsü diğer tüm insanımsı ırklardan daha güçlüdür ve seve seve diğer ırklarla çiftleşirler. Bir ork, kendisinden daha küçük boyutlu ve yapılı ork olmayan bir ırkla (insan veya cüce gibi) çiftleştiğinde doğan çocuk ya bir ork olur ya da bir yarı-ork olur. Bir ork bir divle çiftleştiğinde ise doğan çocuk, göz korkutan bir güce ve kaba fiziksel özelliklere sahip bir yarı-div olur ki ona ogrillon denir.

Ork Savaş Başı

Bir ork kabilesinin savaş başı, o kabilenin en güçlüsü ve en kurnazıdır. Bir savaş başının hükmü, kabilenin diğer üyeleri üzerinde korku ve saygı uyandırdığı kadar sürer. Savaş başı zayıf görünmesin diye kabilenin diğer üyelerinin kana susamışlığı belirli aralıklarla tatmin edilmelidir.

Katliam Çocukları. Gruumsh, kendilerini savaşta tekrar tekrar kanıtlamış olan savaş başlarına özel güçler ihsan eder, onlara kendi vahşiliğinden parçalar verir. Böyle bir ihsan elde etmiş olan savaş başı, silahlarının daha derin yaralar açtığını, çok daha büyük zararlar verdiğini görür.

Çok-Oklar'ın Kralı Obould

Çok-Oklar kabilesinin Kralı Obould. Unutulmuş Diyarlar'ın ork savaş başları arasında bir efsane ve Z&E oyunu tarihindeki en ünlü ork başkanıdır

Kendi türünün çoğuna göre daha zeki ve sezgili olan Obould, kabilesinin yönetimini ele geçirmek için kabile başkanını öldürdü. Savaş sanatındaki yeteneği ve asabiliğiyle tanınan Obould savaş zamanında kendisinin ne kadar korkusuz bir rakip olduğunu tekrar tekrar gösterdi. Yıllar boyunca diğer ork kabilelerini kendi kabilesine kattı ve nihayetinde binlerce orktan oluşan bir güce sahip oldu.

Obould gücünü ve nüfuzunu kullanarak çeşitli cüce, insan ve elf kalelerine ev sahipliği yapan sıradağ zinciri Dünya'nın Omurgası'nda kendine bir krallık kurdu

Daha medeni komşularıyla yıllar boyu kan dökerek savaştıktan sonra Obould kimsenin aklına gelmeyecek bir şey yaptı ve düşmanlarıyla barış anlaşması imzaladı Bu durum Obould'un yönetiminde orkların çoğunun kafasını karıştırdı. Ya etkisi Vahşı Sınırlar boyunca hissedilecek ezici bir darbe vurmak ve ordusunu güçlendirmek için zaman kazanmak amacıyla Obould tarafından oynanan zekice bir oyun ya da Obould'un Gruumsh'un yolunu izlemeyi bıraktığını ve bundan dolayı yok edilmesi gerektiğini gösteren endişe verici bir işaret.

Gruumsh'un Ork Gözü

Bir ork, bir elfi Gruumsh'un adına öldürüp düşmanının cesedini katliam ilahına kurban ettiğinde Gruumsh'un bir siması ona görünebilir. Bu sima bir fedakârlık daha ister: Gruumsh'un en büyük düşmanı Corellon Larethian tarafından ona verilen kaybı simgeleyen bir fedakârlık, yani bir göz.

Eğer ork, gözlerinden birini çıkarırsa Gruumsh bu orka büyü yapma yeteneğine ve özel bir ihsana ek olarak kendine Gruumsh'un Gözü deme hakkını verir. Savaş başlarına gördükleri kehanetlerle danışmanlık yapmadıkları zamanlarda, katliam ilahının bu vahşi bağnazları savaş esnasında düşmana ilk saldıranlar arasına girer, silahlarını kanla kırmızıya boyarlar.

Orog

Oroglar, sıradan orkların ork ilahı Luthic'in bir hediyesi olduğuna inandıkları şaşırtıcı ve güçlü bir zekâya sahip orklardır. Luthic gibi oroglar yer altında yaşamayı tercih ederler ama burada beslenme kaynakları az olduğu için sıklıkla yüzeye çıkmak zorunda kalırlar. Orklar bir orogun gücüne ve zekâsına saygı duyarlar ve bir orog bütün bir ork savaş takımına kumanda edebilir.

Güçlü ve Daha Zeki. Bir orog gücünü diğer orklara sataşmak ve zekâsını da savaş alanında düşmanlarına üstün çıkmak için kullanır. Kendine aşırı güvenen pek çok elf, insan veya cüce kumandan, savaş esnasında "basit" bir ork savaş başının karşısındaki gücü ezmek için akıllıca bir manevra yaptığına tanık olmuş ama bu orkun aslında bir orog olduğunu fark edememiştir.

Oroglar büyük sayılara ulaştıklarında çok daha büyük ork sürüleri içinde kendi gruplarını oluştururlar. Herhangi bir saldırıya öncülük ederler. Önlerine çıkan engelleri ve düşmanları aşmak için üstün güçlerine ve taktik hislerine güvenirler.

Az sayıdaki ork kabilesi güçlerini arttırmak için orogları arar. Orogların üstünlükleri onları uygun liderler ve ork savaş başlarının ölümcül rakipleri haline getirir. Bundan dolayı ork savaş başları orogların ihanetine karşı çok dikkatli olmalıdırlar.

Mesafeli Katiller. Düşmanlarını parçalara ayırmaktan başka bir şey istemeyen oroglar savaş alanında son derece korkutucudurlar. Kendi aileleri ve kardeşleri de dâhil olmak üzere hiç kimseyle herhangi bir bağ kurmazlar. Ne sevgi ne de bağlılık duyguları vardır. İlahların akıl almaz bir güce sahip olduğuna inandıkları ve fiziksel güçten başka bir şeye saygı duymadıkları için –öncelikle Gruumsh ve Luthic olmak üzere– ork ilahlarından oluşan bir panteona inanırlar.

Karanlığın Hizmetkârları. Orklar onlara güvenmedikleri için bazı oroglar kendilerini en yüksek satıcıya kiralayan bağımsız paralı asker ekipleri oluştururlar. Orog paralı askerler ödülleri verildiği sürece kötü sihirbazlar, yozlaşmış devler ve diğer kötü karakterler için büyük bir memnuniyet içinde özel savaşçılar ve baskın askerleri olarak hizmet ederler.

LEJYONUNDAKİLERİN ONAYLAYAN ÇIĞLIKLARI ARASINDA TESTERE GİBİ DİŞLERE SAHİP UZUN BIÇAĞINI VAHŞİCE KULLANARAK KRALIN BOĞAZINI KESTİ. VAHŞİ ORK BUNUNLA DA KALMADI, KRALIN BAŞI OMUZLARINDAN AYRILANA DEĞİN BIÇAĞINI İLERİ GERİ HAREKET ETTİRMEYE DEVAM ETTİ.

—SOĞUK VADİ SAVAŞI'NIN ARDINDAN SAVAŞ BAŞI YALANDIŞ'IN VAHŞİLİĞİNE DAİR

SIRADAN (BAYAĞI) ORK

ORK

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (post zırh)
Can Puanı 15 (2z8 + 6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Korkutma +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Orkça
Zorluk 1/2 (100 DP)

Saldırgan. Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

EYLEMLER

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z12 + 3) kesici zarar.

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

ORK SAVAŞ BAŞI

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincir zırh)
Can Puanı 93 (11z8 + 44)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +6, Bün +6, Bil +2
Beceriler Korkutma +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Orkça
Zorluk 4 (1.100 DP)

Saldırgan. Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

Gruumsh'un Öfkesi. Ork, bir silah saldırısıyla isabetli bir vuruş yaptığında fazladan 4 (1z8) zarar verir (saldırılara dâhildir).

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Ork büyük baltasıyla ya da mızrağıyla iki saldırı yapar.

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (1z12 + 4 ve 1z8) kesici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (1z6 + 4 ve 1z8) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Savaş Çığlığı (1/Gün). Savaş Başı'nın seçtiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve zaten Savaş Çığlığı'ndan etkilenmemiş her yaratık bu çığlığı duyabilir ve böylece savaş başının bir sonraki sırasının başına kadar saldırı kontrollerinde avantaj kazanır. Savaş başı bunun ardından bonus eylem olarak bir saldırı yapabilir.

SIRADAN (BAYAĞI) OROG

GRUUMSH'UN ORK GÖZÜ

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincır örgülü zırh, kalkan)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	13 (+1)	12 (+1)

Beceriler Korkutma +3, Din +1
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Ortak Lisan, Orkça
Zorluk 2 (450 DP)

Saldırgan. Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

Gruumsh'un Öfkesi. Ork, bir silah saldırısıyla isabetli bir vuruş yaptığında fazladan 4 (1z8) zarar verir (saldırılara dâhildir).

Büyüyapmak. Ork 3. Seviyeli buyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bılgelık'tır (büyü kurtulma GS'sı 11, büyülü saldırılara +3). Ork şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyumsüler (ıstediği an): *abrav, direnç, kılavuz*
1. Seviye (4 hazne): *emir, kutsama*
2. Seviye (2 hazne): *alamet, ruhsal silah* (mızrak)

EYLEMLER

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (1z6 + 3 ve 1z8) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 12 (2z8 + 3) delici zarar.

OROG

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 42 (5z8 + 20)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Korkutma +5, Hayatta Kalma +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ortak Lisan, Orkça
Zorluk 2 (450 DP)

Saldırgan. Orog, bonus eylem olarak görebildiği ve duşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Orog büyük baltasıyla iki saldırı yapar.

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 10 (1z12 + 4) kesici zarar

Fırlatılan Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar.

Çüptap

Çüptap garip, yumrulu, üç bacaklı bir yaratıktır. Gözleri ve burnu, şişman gövdesinin üstünden çıkan yılan biçimli bir uzvun ucunda yer alır. Diğer iki uzvunun sonunda ise dikenlerle kaplı yaprağa benzer kısımlar vardır. Bunları kullanarak yemekleri ağzına doldurur.

Bir çüptap kendini sakatat ve ceset kümelerinin altına gömer, sadece etrafta olan bitenleri algılamasını sağlayan uzvunu dışarıda bırakır. Yenilebilir bir yaratık yaklaştığında diğer uzuvları ortaya çıkar ve onu yakalamaya çalışır.

Çüptaplar pusu ve tuzu kuran yaratıklardır. Bilinçli yaratıkları kendilerine çekmek için sınırlı telepati yeteneklerini kullanırlar. Hatta bu şekilde bazen başka biriymiş gibi davranabilirler.

Karanlıkta Yaşayanlar. Çüptaplar, eğer etraflarında ciddi bir leş veya çöp yığını yoksa parlak ışığa tahammül edemezler. Yaban arazide, durgun bataklıklarda, çöp dolu göletlerde ve nemli ormanlarda yaşarlar. Mezarlıkların, kanalizasyonun, köy gübreliklerinin ve gübre dolu ahırların kokuları onları medeni yerlere çeker.

Çüptapların yemek dışında bir endişeleri olmadığı için yaşadıkları yerlerde çoğu zaman kurbanlarının kalıntılarına karışmış halde ciddi ganimet eşyaları bulunur.

Ortakçı Muhafızlar. Yerin altında yaşayan bilinçli yaratıklar çüptaplarla beraber yaşayabilir, onları çöp temizleyici olarak kullanabilirler. Bu kadar çok yemekle beslenen çüptaplar yemek peşinde koşturmaz ve büyüdükçe büyürler. Bu özellikleri onları güvenilir muhafızlar yapar. Bir çüptap karnı tok olduğu sürece başka yaratıklara saldırmaktan kaçınır. Bununla beraber çüptap efendisi olmak isteyenler genellikle bir çüptapın karnını tok tutmak için gereken çöp, leş ve et miktarını azımsarlar. Birden fazla "eğitimli" çüptap, ona verilenleri midesine indirdikten sonra halen etkili olan açlığını gidermek için sözde efendisini yemiştir.

Çüptap

Büyük sapınç, tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 114 (12z10 + 48)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Kurtulma Kontrolleri Bun +7
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Çüptapça
Zorluk 5 (1.800 DP)

Sınırlı Telepati. Çüptap, 48 metre içinde bulunan ve bir dil anlayabilen herhangi bir yaratığa telepatik olarak basit mesajları ve görüntüleri iletebilir. Bu telepati türü, iletişim kurulan yaratığın telepatik olarak cevap vermesine izin vermez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Çüptap üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğer ikisi dokunaçlarıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa hastalanmaya karşı başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalığı tedavi edilinceye değin zehirlenmelidir. Hedef, hastalanmasının üzerinden geçen her 24 saatte kurtulma kontrolünü tekrarlamalı, başarısız olması halinde can puan üst sınırı 5 (1z10) azalmalıdır. Başarılı olması halinde hastalık atlatılmış, yani iyileşilmiş olur. Eğer bu hastalık hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür. Hedefin can puan üst sınırına uygulanan bu azaltma hastalık tedavi edilinceye değin geçerli olur.

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) sersemletici zarar ve 4 (1z8) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13) ve yakalanma sona erinceye değin durumu kısıtlanmıştır. Çüptapın iki dokunacı vardır ve her biriyle bir yaratık yakalayabilir.

Dokunaç Darbesi. Çüptap, yakaladığı yaratıkları birbirilerine veya katı bir yüzeye vurabilir. Her yaratık başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar almalı ve çüptapın sonraki sırasının sonuna değin afallamalıdır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef verilen sersemletici zararın yarısını alır ama afallamaz.

Baykuşayısı

Baykuşayısının çığlığı karanlık vadilerde ve üzerine gece çökmüş ormanlarda yankılanıyor, ölüm zamanının geldiğini avına bildirmek için gecenin sessizliğini deliyor. Tüyler, ayıya benzeyen cüsseli, kaba gövdesini kaplıyor; büyük, yuvarlak gözlerinin duru bebekleri baykuşa benzer başından hiddetle bakıyor.

Ölümcül Vahşilik. Baykuşayısının herkesçe bilinen vahşiliği, saldırganlığı, inatçılığı ve asabiliği onu, vahşi dünyanın en korkulan avcılarından biri yapar. Aç bir baykuşayısını hiçbir şey korkutamaz. Boyut ve güç olarak onun kat kat üstünde olan canavarlar bile bir baykuşayısıyla dalaşmaktan kaçınırlar. Çünkü bu yaratıklar kışkırtılmaya gerek duymadan saldırırken karşısındaki düşmanının kendisinden güçlü olup olmamasını önemsemez.

Mükemmel Avcılar. Bir baykuşayısı günbatımında ininden çıkar ve gecenin karanlığı boyunca avlanır; bölgesinin sınırlarını ilan etmek, çiftleşecek bir eş bulmak veya gözüne kestirdiği bir avı, avlanma alanına çekmek için öter veya çığlık atar. Baykuşayılarının avlanma alanları genellikle bildiği ormanlar veya avının kaçmasına izin vermeyecek sık ağaçlıklardır.

Baykuşayısı, inini, avlarının kemikleriyle doldurduğu bir mağaraya veya harabeye yapar. Kısmen yediği avını inine sürükler, avının parçalarını etraftaki kayalara, çalılara ve ağaçlara gizler. Kan ve çürümüş et kokusu, bir baykuşayısının ininin çevresinde hep vardır. Böylece leşçileri yani daha fazla avı kendine çeker.

Baykuşayıları ya yalnız başlarına ya da çiftler halinde avlanırlar. Bir aile, av bolsa, yavrularını büyütmek için gerekenden uzun süre boyunca bir arada kalabilir. Aksi halde yavrular kendi başlarına avlanmaya hazır duruma gelir gelmez dağılırlar.

Vahşi Eşlikçiler. Çoğu hayvana kıyasla daha zeki olsalar da baykuşayılarını evcilleştirmesi gayet zordur. Bununla beraber yeterli miktarda zaman, yemek ve şansla zeki bir yaratık bir baykuşayısını eğitebilir, kendisini onun efendisi olarak görmesini sağlayabilir, onu korkusuz bir koruma veya hızlı ve dayanıklı bir binek haline getirebilir. Hatta medeniyetten uzak yerleşimler baykuşayılarını yarıştırmayı başarmıştır. Gerçi yarışı izleyenler ilk kimin yarışı bitireceği üzerine olduğu kadar hangi baykuşayısının kendi sahibini yiyeceği üzerine de bahse girerler.

Elf toplulukları, baykuşayılarını, yaşadıkları ağaçların altında in yapmaya teşvik eder ve böylece onları gece bekçileri olarak kullanırlar. Kocobotlar onları savaşta kullanır, tepe ve ayaz devleri de onları evcil hayvan olarak beslerler. Açlıktan gözü kararan bir baykuşayısı gladyatör arenasında ortaya çıkabilir ve izleyenlerin gözü önünde katılımcıları midesine indirebilir.

Baykuşayısı Kökenleri. Bilgeler baykuşayılarının kökenleri üzerine uzun uzadıya tartışmışlardır. En bilinen teori, deli bir sihirbazın bir dev baykuş ile bir ayıyı büyüyle birleştirmesi sonucu ilk baykuşayısının yaratıldığı yönündedir. Bununla beraber elfler bu yaratıkları binlerce yıldır bildiklerini söylerken periseller de baykuşayılarının her zaman Perikırı'nda bulunduğunda ısrar etmektedirler.

"BAYKUŞAYILARINA DAİR TEK İYİ ŞEY, ONLARI YARATAN SİHİRBAZIN BÜYÜK İHTİMALLE ÖLMÜŞ OLMASI."
— MORGRAVE ÜNİVERSİTESİ'NDE GÖREVLİ DÖNÜŞÜM BİLİMLERİ PROFESÖRÜ XARSHEL KUZGUNGÖLGESİ

Baykuşayısı

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller —
Zorluk 3 (700 DP)

Güçlü Görme ve Koklama. Baykuşayısının, görmeye veya koklamaya dayalı yaptığı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Baykuşayısı iki saldırı yapar: Biri gagasıyla ve biri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (1z10 + 5) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) kesici zarar.

İŞTE KARŞINIZDA BİR TULPAR. AÇIK GÖKYÜZÜNDE BİR EJDERHADAN HIZLI GİDEBİLİR VE İÇİMİZDEN SADECE EN İYİLERİMİZ BİR TULPARA BİNMEYİ UMABİLİR. HANEMİZ İÇİN UYGUN BİR ARMA, ÖYLE DEĞİL Mİ?"

— TYLLENVANE D'ORIEN, EJDERHAIZLI EVLAT VE ORIEN HANESİNİN GURURLU TEMSİLCİSİ

Tulpar

Büyük göksel, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 59 (7z10 + 21)
Hızı 24 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bil +4, Kar +3
Beceriler Algı +6
Duyular edilgen Algı 16
Diller Gökçeyı, Ortak Lisanı, Elfçeyi ve Periceyı anlar ama konuşamaz.
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Tulpar

Göklerde süzülen, Pegasus olarak da bilinen, beyaz kanatlara sahip kanatlıatları görmek, zarafete ve görkeme tanıklık etmektir. Yere ayak bastıklarında sadece bir anlığına oyalanır, dağlardan çıkan kaynaklardan veya ayna kadar berrak göllerden su içerler. Başka bir yaratığın sesi veya işareti onları hemen ürkütür ve yeniden bulutlar arasında uçmak için anında havalanırlar.

Soylu Binekler. Tulparlar, karlanlara, kartatlara ve ejdereklere kıyasla daha hızlı ve daha uysal oldukları için hızlı ve güvenilir binekler olarak çok değer görürler. Bununla beraber bu vahşi ve utangaç yaratıklar insanımsılar kadar zekidir ve geleneksel yöntemlerle dizginlenemez, evcilleştirilemezler. Bir tulparın, iyi bakış açısına sahip bir yaratığa binek olarak hizmet etmesi için ikna edilmesi gerekir. Bu gerçekleşirse tulpar, yeni yoldaşıyla ömür boyu sürecek bir bağ kurmuş olur.

Âlemsel Asıllar. Tulparlar kökenlerinin, göklerinde süzüldükleri ve sadık binekler olarak hizmet ettikleri elf ilahlarının panteonu olan Seldarin'in bulunduğu Büyük Ağaçların Yışı'ndan geldiğine inanır. Bu elf ilahlarının, ihtiyacı olanlara yardımcı olsunlar diye kanatlıatları Asıl Âlem'e gönderdikleri bilinmektedir.

Tulpar Yuvaları. Tulparların eşliği yaşam boyudur, yuvalarını ulaşılması zor yerlere yaparlar ve yavrularını doğururlar.

Kanyikler

Bu canavarımsı etobur, her türlü yaratığı yese de insanımsıları, özellikle elfleri, yarı-elfleri ve insanları diğerlerinden daha lezzetli bulur. Bir insanımsıyı öldürdüğünde, yuvadakileri yesin diye kurbanının kalbini söker ve yuvasına götürür.

Kanyik, bir avcı kuşun kanatlarıyla gövdesine ama bir geyiğin başına sahip olan garip bir yaratıktır. En garip özelliği de gölgesidir çünkü yaratığın fiziksel biçimi yerine bir insanımsıya benzer. Bilgeler, ilk kanyiklerin bir lanet veya büyülü bir deney neticesinde dönüşüm geçiren insanlar olduğunu düşünürler ama ozanlar başka bir hikâye anlatırlar. Buna göre sadakatiz bir adamın karısı, kocasının sadakatini kazanmak için onu aldattığı daha genç ve güzel rakibini öldürdükten sonra cesedinden çıkardığı kalbini bir ayinde yemiştir. Kısa bir süreliğine amacına ulaşsa da kadının yaptığı kötülük ortaya çıktığında suçu yüzünden asılmış ama yaptığı kötü ayin yüzünden halen üzerinde olan büyü, vücudunu leşçi kuşların yemesine neden olmuş ve böylece bu kuşları ilk kanyiklere dönüştürmüştür.

Doğal Olmayan Açlık. Bir kanyiğin üreme döngüsü yeni öldürülmüş bir insanımsı kalbine bağlıdır. Bu organ, üremeden önce dişi kanyik tarafından yenilmelidir. Bir kanyik bir kalp yediğinde gölgesi kısa bir süreliğine değişerek gerçek, canavarımsı biçimini gösterir.

Bir kanyik, bir insanımsıya saldırırken gözünü kan bürümüştür ve gözü başka hiçbir şeyi veya etrafında olan bitenleri görmez. Avı ya da kendisi ölene kadar saldırır. Eğer kanyik bir şekilde uzaklaştırılırsa avını uzaktan takip eder, ilk fırsatta yeniden saldırır.

Dağların Baş Belaları. Kanyikler dağlarda ve yüksek mağaralarda yaşarlar. Aşağıda gezinen yaratıkları avlarlar. Bundan dolayı yalnız dağ yollarında gezinen maceracılar bir gözlerini yukarıda tutmayı öğrenmişlerdir. Normal silahlar kanyiklere karşı daha az etkili olduğu için dağlarda yaşayanlar bu canavarların karşısına çıkmamak için ellerinden geleni yaparlar.

Yerleşimler kanyikler için yenilenebilir yemek kaynağıdır. Bundan dolayı köy meclisleri kanyikleri ortadan kaldırması için maceracıları görevlendirirler.

Kanyik

Orta canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 8 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)	12 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algı +5
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular edilgen Algı 15
Diller Ortak Lisan ve Elfçeyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 2 (450 DP)

Dalış Saldırısı. Eğer kanyik uçuyorsa ve bir hedefe doğru en az 12 metre dalarsa ve sonra bu hedefe başarılı bir yakın dövüş silahı saldırısı yaparsa bu saldırı hedefe fazladan 9 (2z8) zarar verir.

Rüzgâr Gibi Geçti. Kanyik, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetiklemez.

Güçlü Duyma ve Görme. Kanyiğin duymaya veya görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kanyik bir boynuz saldırısı ve bir pençe saldırısı yapar.

Boynuz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) delici zarar.

Delgeç

Orta canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (3z8 + 9)
Hızı 2 m., tırmanma 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Beceriler Gizlilik +5
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sahte Görünüm. Delgeç hareketsiz bir şekilde tavanda dururken normal bir sarkıttan ayırt edilemez.

Örümcek Ayağı. Delgeç, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Düşüş. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, delgeçin tam altında olan bir yaratık. *İsabet:* Toplamda 21 (6z6) delici zararı geçmemek şartıyla düştüğü her 4 metre için 3 (1z6) delici zarar. *Iska:* Delgeç düştüğü mesafe için alacağı normal düşüş zararının yarısını alır (Bkz. Oyuncunun El Kitabı, s. 185 "Düşmek").

Delgeç

Mağaraların ve yer altı tünellerinin tavanlarına tutunan delgeçler doğal kaya oluşumuna mükemmel bir şekilde uyum sağlarlar, altlarından geçen ve şüphelenmeyen kurbanlarına saplanmak için sessizce onların üzerlerine düşerler.

Delgeçler, tutucuların larva biçimleridir ve bu iki yaratık genellikle birlikte saldırırlar. Kayaya benzer bir kabuk delgeçin vücudunu sarar ve ona sarkıta benzer bir görünüm verir. Bu kabuk delgeçin yumuşak, sümüklü böceğe benzeyen ve avlanmak için mağara duvarlarına ve tavanlara tırmanmasını sağlayan üst gövdesini korur. Gözü ve ağzı kapalı olan bir delgeçi sıradan bir kaya çıkıntısından ayırt etmek çok zordur.

Sabırlı Avcılar. Canlı yaratıkların altından geçmesini ve öldürmek için onların üzerine düşmeyi bekleyen delgeçler görmekle kalmaz, ısıya ve ses de tepki verirler. Öldürme şansını elinden kaçıran bir delgeç yavaş yavaş sürünerek tavana geri çıkmak zorundadır. Düşen bir delgeç saldırıya uğradığında etrafına kötü kokan, sümüksü bir sıvı salgılar. Bu salgı nedeniyle ona saldırmayı amaçlayan avcılar iki defa düşünürler.

Delgeçler saldırılarının başarı şansını arttırmak için sürüler halinde toplanırlar, avlarını öldürmek için hep beraber aynı anda yere düşerler. Bir delgeç başarılı şekilde bir yaratığı avlarlarsa diğerleri de ziyafete ortak olmak için yavaşça ona doğru sürünürler.

"TAÇ YAPRAĞI ELBİSELER VE MEŞE PALAMUDU BAŞLIKLAR GEÇEN YAZIN MODASIYDI CİCİM!"

—NEHİRPIRILTISI, PERİ MODACISI

Peri

En fazla 30 santimetre boyunda olan periler, kız böceği veya kelebeklerinkine benzer zarif, ince ve narin kanatlara sahip, açık bir gün doğumu kadar parlak ve yakamoz kadar ışıltılı minik elflere benzerler. Kediler kadar meraklı ve geyikler kadar utangaç olan periler gönülleri nereye isterse oraya giderler. Diğer yaratıkları gözetlemeyi sever ve onların etrafında, duydukları neşeyi zorlukla saklarlar. Kendilerini tanıtma ve bir arkadaşlık başlatma yönünde duydukları istek olağanüstü boyuttadır; bunu engelleyen tek şey yakalanma veya saldırıya uğrama korkusudur. Perilerin yaşadığı ağaçlık alanlarda gezinenler onları hiçbir zaman göremeyebilir ama sık sık kıkırdamaları, hayret iniltilerini veya iç çekişleri duyar.

Periler, tüm perisellerin prensleri ve prensesleriymiş gibi davranırlar; giydikleri dökümlü elbiseler ve ipekten gömlekler bir gölet üzerinde yansıyan ay ışığı gibi parıldar. Bazıları meşe palamutlarını, yaprakları, ağaç kabuklarını ve ormanlarda gezinen minik yaratıkların derilerini giysi olarak kullanır. Bu şık kıyafetleri giymekten büyü bir gurur duyar ve onlara iltifat edildiğinde mutluluktan ağızları kulaklarına varır.

Büyüsel Peri Halkı. Doğal görünmezlik güçleri sayesinde eğer görünmek istemezlerse periler neredeyse hiç görülmezler. Periler, Perikırı'nda ve Asıl Âlem'de, kışın oluşan küçük su göletlerine buzdan desenler yapar, ilkbaharda çiçek tomurcuklarını uyandırırlar. Çiçeklerin yaz çiyiyle parıldamasını sağlar, sonbaharda yaprakları alevli tonlara bürürler.

Peri Tozu. Periler, görünür olarak uçarken arkalarında sanki bir kayan yıldızın kuyruğuna benzer parlak bir toz bırakırlar. Birazcık peri tozunun uçma gücünü bahşedebileceği, bir yaratığın kafasını umutsuz şekilde karıştırabileceği veya düşmanları büyülü bir uykuya daldırabileceği söylenir. Sadece periler bu tozu tüm gücüyle kullanabilirler ama bu minik yaratıklar, sahip oldukları gücü araştırmak veya onu kendi emellerine alet etmek için sürekli büyücüler ve canavarlar tarafından aranırlar, avlanırlar.

Minik Haylazlar. Ziyaretçilerin gelmesi onların merakını harekete geçirse de periler kendilerini hemen gösterme konusunda utangaçtırlar. Ruh hallerini öğrenmek için onları uzaktan izlerler veya nasıl tepki vereceklerini görmek için ufak, zararsız oyunlar oynarlar. Örneğin bir cücenin bot bağcıklarını birbirine bağlayabilir, garip yaratıkların veya ganimetlerin yanılsamasını yaratabilir veya davetsiz misafirleri kendilerinden uzaklaştırmak için dans eden ışıkları kullanabilirler. Eğer ziyaretçiler düşmanlıkla karşılık verirlerse periler mümkün olduğunca uzağa giderler. Eğer iyi niyetlilerse bundan cesaret bulur ve daha arkadaşça davranabilirler. Hatta ortaya çıkıp "misafirlerine" güvenli bir güzergâh boyunca rehberlik edebilir veya gelmelerinin onuruna hazırladıkları minik ama tatmin edici bir şölene davet edebilirler.

Şiddet Karşıtları. Perisel kuzenleri olan erkeneklerin aksine periler silahlardan nefret eder ve bir düşmanla fiziksel çatışmaya girmektense kaçmayı tercih ederler.

Peri

Minik perisel, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	20 (+5)	8 (−1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +7
Duyular edilgen Algı 14
Diller Perice
Zorluk 1/4 (5 DP)

Büyü Direnci. Perinin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Perinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Peri, doğal olarak şu büyüleri, bileşen olarak sadece peri tozu kullanarak yapabilir:

İstediği an: *meşhini işi*
1/Gün: *başkalaşım, büyüyü dağıt, dans eden ışıklar, dolandolaş, hayali güç, iyiyle kötüyü bul, karmaşa, uçma, uyu, zihin okuma*

Eylemler

Üstün Görünmezlik. Peri, konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erinceye değin büyülü olarak görünmez olur. Perinin giydiği veya taşıdığı tüm ekipman vs. de onunla birlikte görünmez olur.

Sahteejder

Bulunması zor sahteejderler dünyanın sessiz yerlerinde yaşar, ağaç kovuklarını ve küçük mağaraları kendilerine ev yaparlar. Kırmızı-kahverengi pulları, boynuzları ve diş dolu ağzıyla bir sahteejder minik bir kızıl ejderhayı andırır ama daha şakacı bir tavrı vardır.

Sessiz ve Savunmada. Sahteejderlerin diğer yaratıklara karşı ilgileri yok denecek kadar azdır ve mümkün olduğunca onlardan kaçınırlar. Bir sahteejder saldırıya uğradığında kuyruğunu ucundaki zehirli iğnesini kullanarak saldırır. Bu iğnenin tek bir isabeti bir yaratığı saatler boyu sürecek koma haline sokabilir.

Ejderimsi İptaşlar. Büyüyle uğraşanlar genellikle sahteejderleri iptaş olarak kullanmak isterler. Uyumlu karakterleri, telepatik yetenekleri ve büyüye karşı dirençleri onları muhtemel iptaşlar arasında oldukça üst sıralara yerleştirir. Sahteejderler böyle yoldaşlar söz konusu olduğunda seçici davranırlar ama bazen yemek veya ganimet hediyesiyle gönülleri kazanılabilir. Bir sahteejder kabul edebileceği bir yoldaş bulduğunda, kendisine adil ve iyi davranıldığı sürece o kişiyle bağlanır. Sahteejderler kendilerine kötü davranılmasını asla kabul etmez ve buna benzer niyetlere sahip olan veya istismarcı yoldaşlarını hiçbir uyarı vermeksizin terk ederler.

Duyguların Dili. Sahteejderler konuşamaz ama açlık, merak veya ilgi gibi temel fikirleri paylaşmalarına imkân tanıyan sınırlı bir telepati türünü kullanarak iletişim kurabilirler. Bir sahteejder bir yoldaşla bağlandığında aralarında çok uzak mesafeler de olsa ona gördüklerini ve duyduklarını iletebilir.

Bir sahteejder genellikle hayvan sesleri çıkarır. Kedi gibi mırıldanma memnuniyet belirtirken tıslama hoşuna gitmeyen bir sürprize işarettir. Kuş gibi cıvıldama istenilen bir şeyin varlığını ve hırlama da çoğu zaman öfke veya dargınlığı gösterir.

Ayrıt: Sahteejder İptaş

Bazı sahteejderler, buyu yapıcılara ıptaş olarak hızmet etmeye gonullü olur. Boyle sahteejderlerin şu özellığı vardır:

İptaş. Sahteejder başka bir yaratığa ıptaş olarak hizmet edebılır, buna ıstekli olan yaratıkla buyulü, telepatık bır bağ kurar. İkisi bırbırine bu şekilde bağlıyken, her ıkısı bırbırınden en fazla 2 kılometre uzakta olmak şartıyla yaratık, sahteejderın algıladığı her şeyı algılayabılir. Sahteejder, yaratıktan en fazla 4 metre uzaklıktayken yaratık, sahteejderın Buyu Dırencı özellığinden faydalanır. İstediği zaman ve ıstedığı nedenle sahteejder bir ıptaş olarak hızmetını ve boylece ikılı arasındakı telepatık bağı sonlandırabılir.

Sahteejder

Minik ejderha, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 7 (2z4 + 2)
Hızı 6 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular Körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisanı ve Ejderceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyular. Sahteejderin görmeye, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Büyü Direnci. Sahteejderin buyulere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Sınırlı Telepati. Sahteejder, 40 metre içinde bulunan ve bir dil anlayabilen herhangi bir yaratığa telepatik olarak basit fikirleri, duyguları ve görüntüleri ileterek iletişim kurabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 6 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca veya zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.

Mor Solucan

Dev boyutlu, yerin altında ilerleyen ve mor solucan olarak bilinen, Karanlıkaltı sakinlerini korkuya boğan bu yaratık av peşinde yekpare kayayı bile çiğner. Doğanın kıt akıllı, açgözlü bir gücü olan bu yaratık, karşısına çıkan her şeyi bir av olarak görür.

Obur Avcılar. Yüksek sesler mor solucanları kendine çekerler. Bu yaratıkların savaşları durdurduğu ve av peşinde bir anda yüzeydeki şehirlerde ortaya çıktığı bilinir. Yer altındaki kara elfler, ercegeller ve zihin yüzücüler bu yaratıkları fark etmek için yerleşimlerinin etrafında özel nöbetçiler bulundururlar.

Mor solucanlar çoğunlukla Karanlıkaltı'nda görünseler de onlara yüzey dünyasının taşlı bölgeleri ve dağlık arazilerinde de rastlanabilir. Bir mor solucanın ağzı, yetişkin bir atı bütünüyle yutacak kadar geniştir ve hiçbir yaratık onun açlığından tam anlamıyla korunamaz. Vücudunu ritmik olarak iterek ve çekerek ilerler; Karanlıkaltı'nın diğer sakinlerini, hızının büyüklüğüyle baskına uğratarak midesine indirir.

Solucanın Nimetleri. Bir mor solucan yeri kazarak ilerlediğinde toprağı ve kayayı yer sonra da bunları parçalayarak dışkı halinde dışarı atar. Bundan dolayı değerli metaller ve madenler mor solucanın geçtiği yollarda bulunur ve bu yaratığın açtığı tünellere cesur ve korkusuz ganimet avcıları dadanırlar.

Kazmakta olan bir mor solucan, Karanlıkaltı'nda sürekli yeni tüneller açar ki buralar diğer ırklar tarafından yol olarak kullanılır. Bir mor solucan bir kez geçtiği yere bir daha dönmediği için buralar gayet güvenilirdir de. Av bakımından zengin olan bölgeler birden fazla mor solucanın avlanması nedeniyle iç içe geçmiş karmaşık tünellerden oluşan bir labirent haline gelir.

Mor Solucan

Devasa canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 247 (15z20 + 90)
Hızı 20 m., kazma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +11, Bil +4
Duyular körgörüşü 12 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 15 (13.000 DP)

Tünelci. Solucan, katı kayayı kazarak içinden geçebilir. Ama bunun için kazma hızının yarısı hızla hareket eder ve ardında 4 metre çapında bir tünel bırakır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Solucan iki saldırı yapar. Biri ısırığıyla ve diğeri iğnesiyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m. bir hedef. *İsabet:* 22 (3z8 + 9) delici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da solucan tarafından yutulmalıdır. Yutulan bir yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır, solucanın dışından kaynaklanan tüm zararlara ve diğer etkilere karşı tam sipere sahiptir ve solucanın her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Eğer solucan tek bir sırada, içindeki yaratıktan 30 veya daha fazla zarar alırsa, o sıranın sonunda, başarılı bir GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Dışarı çıkan yaratıklar solucandan en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş şekilde ortaya çıkarlar. Eğer solucan ölürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hızının 8 metresini harcayarak solucanın cesedinin içinden çıkar. Durumu yere düşmüştür.

Kuyruk İğnesi. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +14, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 19 (3z6 + 9) delici zarar ve hedef bir GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Kulbastı

Vahşi ve bölgesel olan kulbastılar Karanlıkaltı'nın uçurumlarını tırmanırlar. Düşmanlarını büyük bir öfkeyle pençeler, ölümle yüz yüze geldiklerinde çok daha şiddetli saldırırlar.

Kulbastı Kökenleri. Kulbastıların geçmişi asla aydınlığa kavuşmuş değildir fakat her zaman bugün oldukları Karanlıkaltı'nın vahşi sakinleri değildiler. Uzak geçmişte kulbastı kabileleri, kendilerine ait dilleri ve kültürleri olan gececil ve ormancıl avcılardı. Elfler, ölümlülerin dünyasında ortaya çıktıklarında kulbastılarla savaştılar ve onları yok olmanın eşiğine getirdiler. Kulbastılar sadece Karanlıkaltı'nın derinliklerine kaçarak hayatta kalabildiler.

Kulbastılar dünyanın altında çağlar geçirdikçe kürkleri rengini kaybetti ve görüşleri karanlığa alıştı. Hatta bu yeni dünyalarındaki daimi tehlike ve garip büyü de onları değiştirdi. Son derece acımasız ve vahşi oldular, bulabildikleri ne varsa yediler – bir şey bulamadıklarındaysa birbirlerini avladılar. Kendi etlerini yemek, kültürlerinin bir parçası oldu, geçmişlerini terk ettiler.

Kara Elflerin Hizmetkârları. Kulbastılar ve yüzey elfleri arasındaki kadim düşmanlık onları kara elflerin amacına kolayca hizmet eder hale getirdi. Son yıllarda kara elfler kulbastıları yetiştirmeye, itaatlerini sağlamlaştırırken vahşiliklerini körüklemeye başladılar. Varlıklı kara elf hanelerinin kumandasında kulbastı orduları oluşturuldu. Daha da kötüsü kara elfler kulbastıların elflere yönelik nefretlerini arttırmak için yüzeydeki elflere yönelik yaptıkları saldırılarda onlara önderlik eder oldular.

Kartlar. Bazı kulbastılar Karanlıkaltı'nın belirli bölümlerine işlemiş olan zihnonik gücü bünyelerine alırlar. Bir kabile, içlerinden birinin böyle bir gücü elde ettiğini öğrendiğinde ona kabile şamanı veya kabile kartı rolünü yükler. Bir kart, kabilenin tarihini ve geleneğini korur ve düşmanlarına karşı kendi kabilesinin üstün olmasını sağlar. Kabilesini başarısızlığa uğratan bir kart, özel bir ayinle öldürüldükten sonra cesedi kabile üyeleri tarafından yenir. Böyle yapılmasındaki amaç onun sahip olduğu gücün bu güce değer, başka bir kulbastıya geçmesinin umulmasıdır.

Zehir Bağışıklığı. Nesiller boyu zehirli yer altı yaratıklarını avlamak ve derinliklerde büyüyen küfleri ve mantarları tüketmek kulbastıları, tüm zehir türlerine karşı bağışıklık kazanmaya zorlamıştır.

Kulbastı

Orta insanımsı (kulbastı), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Atletizm +5
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Karanlıkaltıca
Zorluk 2 (450 DP)

Yaralının Öfkesi. Kulbastının can puanı 10 ya da daha azsa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır. Buna ek olarak isabetli bir yakın dövüş silahı saldırısında fazladan 7 (2z6) zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kulbastı, iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Ayrıt: Kulbastı Kartı

Bir kulbastı kartı zorluk derecesi 3 (700 DP) olan ve aşağıdaki özelliğe sahip olan sıradan bir kulbastıdır.

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Kulbastının doğal büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 11). Kulbastı, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği zaman: *büyücü eli (el görünmezdir), kuş tüyü*
1/Gün: *yaraları ayna imge, büyült/küçült, iyileştir, metali ısıt*

BEN BIR DEFA ÖLDÜR, AYIP SANA.
BENİ İKİNCİ DEFA ÖLDÜR, AYIP BANA.
—RAKŞASA ATASÖZÜ

RAKŞASA

Rakşasalar diğer yaratıklar üzerinde egemenlik kurma arayışlarında ince hareket eder, yanlış yönlendirmeyi severler. Çok az sayıda yaratık bu bukların gerçek hallerini görmüştür çünkü kendilerini istedikleri biçime sokabilirler ama genellikle güçlü veya etkili birilerinin görünümünü tercih ederler: Soylu, din adamı, zengin bir tüccar vs. Bir rakşasanın gerçek biçimi insan ile kaplanın karışımıdır ama tek bir fark hemen göze çarpar: Elleri terstir. Bir insanın elinin dışa bakan yüzü, rakşasanın avuç içidir.

Ölümlü Bedende Kötü Ruhlar. Rakşasalar çok uzun zaman önce Dokuz Cehennem'de, güçlü şeytanlar Aşağı Âlemler'den kaçmak için özlerini, hapsoldukları buksu bedenlerden kurtarmak için kara bir ayin yaptıklarında yaratılmışlardır. Bir rakşasa insanımsı etine duyduğu açlığı gidermek ve kötü planlarını hayata geçirmek için Asıl Âlem'e girer. Avını dikkatlice seçer, varlığının dünyanın geri kalanından gizli olması için çok dikkatli davranır.

Kötücül Yeniden Doğuşlar. Bir rakşasa için Asıl Âlem'de ölmek, acı ve işkence içinde Dokuz Cehennem'e geri dönmek demektir. Çünkü bedenleri yeniden oluşana değin özleri Dokuz Cehennem'de hapsolacaktır. Bu süre aylar ile yıllar arasında olabilir. Rakşasa yeniden doğduğunda önceki hayatına ait tüm bilgileri ve anıları korur. Dolayısıyla onu öldürenden intikam almak için yola çıkar. Eğer hedefi bir şekilde elinden kurtulursa onun yerine hedefinin ailesini, arkadaşlarını veya ardıllarını cezalandırabilir.

Diğer tüm şeytanlar gibi Dokuz Cehennem'de öldürülen bir rakşasa sonsuza değin yok edilmiştir.

RAKŞASA

Orta buk, adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 110 (13z8 + 52)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Beceriler Aldatma +10, Sezgi +8
Zarar Hassasiyetleri iyi bakış açılı yaratıkların kullandığı büyülü silahların verdiği delici zararlar
Zarar Bağışıklıkları büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisan, Şeytanca
Zorluk 13 (10.000 DP)

Sınırlı Büyü Bağışıklığı. Rakşasa 6. Seviyeli veya daha düşük seviyeli büyülerden etkilenemez veya bu büyülerle tespit edilemez. Ama eğer isterse bu büyülerden etkilenmeyi veya bu büyülerle tespit edilmeyi seçebilir Diğer tum buyulere ve buyulu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Doğal Büyüyapımı. Rakşasanın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 18, büyülü saldırılara +10). Rakşasa, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli, kendini gizle, küçük illüzyon, zihin okuma*
3/ gün: *büyük imge, büyüyü tespit et, görünmezlik, kişiyi tılsımla, öneri*
1/gün: *âlem geçişi, gerçek görüş, kişiye hükmet, uçma*

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Rakşasa iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar ve hedef bir yaratıksa lanetlenmiştir. Bu büyülü lanet, hedef ne zaman uzun veya kısa bir molayı tamamlasa etkili olmaya başlar. Hedef ne zaman uzun veya kısa bir molaya başlasa hedefin düşünceleri korkunç görülerle ve kâbuslarla dolar. Lanetlenmiş hedef uzun veya kısa bir molayı tamamlamaktan fayda görmez. Lanet, *laneti kaldır* büyüsü veya benzer bır büyüyle ortadan kaldırılıncaya değin sürer.

Remorasisler

Kar ve buzun altından buhar bulutu içindeki bir remorasis ortaya çıkıyor. Vücudunun içindeki alev nabız gibi atıyor. Kanat benzeri uzantıları başının arkasından başlayarak yanlarına yayılıyor ve geniş ağzı keskin dişlerini gösteriyor.

Buzul Avcıları. Remorasisler buzul bölgelerde yaşar, geyikleri, kutup ayılarını ve onlarla beraber aynı bölgeyi paylaşan diğer yaratıkları avlarlar. Sıcak havaya tahammül edemezler. Çünkü vücutlarının içinde fırın kadar şiddetli bir sıcak üreterek soğuk iklimlerde yaşamaya uyum sağlamışlardır. Avlanırken kendilerini kar ve buzun altına gömer, yarattıkları titreşimle üstlerinden geçtiğini bildirecek yaratıkları beklerler. Buzun ve karın altında gizlenmişken vücut ısılarını düşürür ve böylece üstlerindeki kar ve buzun erimesini engellerler.

Gençler. Avcı ayaz devleri remorasis yuvaları ve yumurtaları için buzulları tararlar. Bu devler genç remorasislere değer verirler çünkü remorasisler, yumurtadan çıktıktan sonra emir almaları için eğitilebilirler ve böylece devlerin buzlu kalelerini korumaları sağlanabilir. Tam erişkinlerin tersine genç remorasisler kurbanlarını bir bütün olarak yutmaktansa onları çiğneyerek yerler.

Remorasis

Kocaman canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 195 (17z12 + 85)
Hızı 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş
Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 10
Diller ---
Zorluk 11 (7.200 DP)

Sıcak Beden. Remorasise dokunan veya remorasisten en fazla 2 metre uzaklıktayken ona isabetli bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 10 (3z6) ateş zararı alır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 40 (6z10 + 7) delici zarar ve 10 (3z6) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 17). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve remorasis başka bir yaratığı ısıramaz.

Yutma. Remorasis, yakalamakta olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet ederse bu yaratık ısırığın verdiği zararı alır ve yutulur ve yakalanma sona erer. Yaratık yutulmuşken durumu kördür ve kısıtlanmıştır, remorasisin dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır ve remorasisin her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Eğer remorasis tek bir sırada, içindeki yaratıktan 30 veya daha fazla zarar alırsa, o sıranın sonunda, başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Dışarı çıkan yaratıklar remorasisten en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş şekilde ortaya çıkarlar. Eğer remorasis ölürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hızının 6 metresini harcayarak remorasisin cesedinin içinden çıkar. Durumu yere düşmüştür.

Genç Remorasis

Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş
Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 10
Diller ---
Zorluk 5 (1.800 DP)

Sıcak Beden. Remorasise dokunan veya remorasisten en fazla 2 metre uzaklıktayken ona isabetli bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 7 (2z6) ateş zararı alır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z10 + 4) delici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

R

Hortan

Bir hortan, acımasızca ve hak etmediği bir sonla yaşama veda eden bir ölümlünün ruhuyla ortaya çıkar. O, kendine yanlış yapanlardan intikam almak için dünyaya geri dönmüştür. Hortan, bedenini geri alır ve dışarıdan bakıldığında bir zombiye benzer. Bununla beraber bir hortanın gözleri, zombi gözleri gibi yaşamsız değildir. Düşmanından alacağı intikam aleviyle parıldar. Eğer hortanın kendi bedeni yok edilirse veya kullanılmayacak durumdaysa başka bir insanımsının cesedini ele geçirir. Hortanın araç olarak kullandığı beden ne olursa olsun düşmanı onu her zaman tanır, ne olduğunu bilir.

İntikam Açlığı. Bir hortanın intikam almak için bir yılı vardır. Düşmanı öldüğünde veya zamanı sona ermeden düşmanını öldürmede başarısız olduğunda hortan toza döner ve ruhu öbür dünyaya göçer. Eğer düşmanı kendi başına yok edemeyeceği kadar güçlüyse hortan, amacına ulaşmak için kendine müttefikler bulabilir.

İlahi Adalet. Hiçbir büyü bir hortan tarafından takip edilen bir yaratığı gizleyemez. Hortan bu yaratığın, yani intikam hedefinin hangi yönde ve ne kadar uzaklıkta olduğunu her zaman bilir. Bir hortanın birden fazla düşmana sahip olduğu durumlarda hortan hepsini aynı anda değil onları birer birer ortadan kaldırmaya çalışır. Bu işe de ona öldürücü darbeyi indiren hedeften başlar. Eğer bir hortanın bedeni yok edilirse ruhu avına devam etmek için yeni bir ceset bulmak amacıyla uzaklaşır.

Hortlak Doğa. Hortanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Ayrıt: Büyülü ve Silahlı Hortanlar

Ölmeden önce buyu yapabılen hortanlar buyu yapma yeteneklerinın bir kısmına veya tamamına sahıp olabılırler Benzer şekılde hayattayken zırh gıyıp sılah kullanmış hortanlar da yaşama gerı döndüklerınde böyle yapmaya devam edebılırler

Hortan

Orta hortlak, tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)
Can Puanı 136 (16z8 + 64)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Güç +7, Bün +7, Bil +6, Kar +7
Zarar Dirençleri çürütücü, zihinsel
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bıtkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme, afallama
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 5 (1.800 DP)

Canlanma. Hortan, sırasının başında 10 can puanını gerı kazanır. hortan ateş veya ışıltı zararı alırsa bu özellik hortanın sonraki sırasının başında işlemez. Hortanın bedeni, sırasına 0 can puanıyla başlarsa ve canlanma özelliğini kullanamazsa yok olur.

Yenilenme. Hortanın bedeni yok edıldiğinde ruhu da yok olmaz. Bunun üzerinden 24 saat geçtikten sonra ruh, aynı varlık âleminde kendine yeni bir insanımsı cesedi bulur, onu ele geçirir ve hareket ettirmeye başlar. Tüm can puanlarını geri kazanır. Ruh bedensizken, bir *dilek* büyüsü aracılığıyla geri dönmemek üzere öbür dünyaya gitmesi sağlanabilir.

Dönüş Bağışıklığı. Hortan, hortlakları döndüren etkilere karşı bağışıktır.

İntikam Peşinde. Hortan, intikamı için öldürmesi gereken yaratık ya da yaratıkların hangı yönde olduğunu, kendisi ile aralarında ne kadar mesafe olduğunu bilir. Hortan ve intikam hedeflerinin farklı varlık âlemlerinde olması bunu değiştirmez. Eğer hortan tarafından takip edilen bir yaratık ölürse hortan bunu bilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Hortan iki yumruk saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef, hortanın intikam almak için ant içtiği bir yaratıksa fazladan 14 (4z6) sersemletici zarar da alır. Hortan zarar vermek yerine hedefi (eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutluysa) yakalayabilir (kurtulmak için GS 14).

İntikam Bakışı. Hortan, görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve ıntikam almak için yemın ettiğı bir yaratığı hedef olarak seçer. Hedef GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef başarısız olursa hortan ona zarar verınceye veya hortanın bir sonraki sırasının başına değin felç olur. Felç olma durumu sona erince hedef 1 dakıka boyunca hortandan korkar. Korkmuş bır hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde korkmuş olma durumunu sonlandırabilir. Hedef hortanı görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar.

Rok

İlk bakışta bir rokun silueti sıradan bir avcı kuşa benzer. Gökyüzünden alçaldıkça olağanüstü boyutu dehşete düşüren bir şekilde ortaya çıkar. Uçan bir rokun kanat uçları arasındaki mesafe altmış metreden daha fazladır. Evi olan dağ zirvelerinde tünemiş bu canavar kuşun boyutu neredeyse kadim ejderhalara eşittir.

Göklerin Mangusları. Devlerin dünyanın kontrolü için ejderhalarla savaştıkları kadim zamanlarda dev ilahlarının babası olan Annam, takipçileri, ejderhaların gökler üzerindeki hâkimiyetiyle başa çıkabilsin diye rokları yaratmıştır. Savaş sona erdiğinde roklar, devlerin elinden özgürlüklerine kavuşmuş ve dünyaya dağılmışlardır.

Bulut devleri ve fırtına devleri bazen bu dev kuşları evcilleştirse de roklar devlere bile muhtemel yemek gözüyle bakarlar. Yiyecek bulmak için büyük mesafeler kat eder, en sevdikleri avlanma bölgesi olan göklerde dolaşırlar. Bir rok nadiren hızlı veya küçük yaratıklar peşinde koşar; avların kolaylıkla saklanabileceği şehirler, kasabalar veya ormanlar gibi yerler hiç yokmuş gibi davranır. Rok bir dev, balina veya fil gibi büyük ve yavaş bir hedef bulduğunda avını devasa pençeleriyle yakalamak için büyük bir hızla gökten yere iner.

Uzak ve Yalnız. Roklar yüzyıllar boyu yaşayabilen, yalnızlığı seven yaratıklardır. Ağaçlardan, çadırlardan, gemi parçalarından ve taşıdıkları kervan parçalarından yaptıkları yuvalarını, ufak yaratıkların erişiminden uzağa, dağların yamaçlarına kurarlar.

Bazen bir rokun yuvası kervanlardan veya gemilerden aldıkları ganimetle dolu olur ama bu yaratıklar böyle şeylerle ilgilenmezler. Çok daha nadir görüleni ise rokların düzensiz aralıklarla gerçekleştirdikleri çiftleşme hareketinin bir sonucu olan, insandan daha büyük bir yumurtadır.

Rok

Devasa canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 248 (16z20 + 80)
Hızı 8 m., uçma 48 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	9 (−1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +3
Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller —
Zorluk 11 (7.200 DP)

Güçlü Görme. Rokun, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Rok iki saldırı yapar. Biri gagasıyla ve biri de pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 27 (4z8 + 9) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +13, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 23 (4z6 + 9) kesici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 19). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve rok pençelerini başka bir yaratık üzerinde kullanamaz.

Tutucu

Karanlıkaltı'nın mağaraları ve tünellerinde yaşayan obur tutucular yakaladıkları her şeyi yerler. Bir tutucu, Karanlıkaltı'nın hayvanlarından maceracılara kadar herhangi bir yaratığı midesine indirebilir.

Bir tutucunun, karşısındakine fark ettirmeden saldırmasına imkân tanıyan, sıradan bir sarkıt veya dikitten ayırt edilemeyen bir görünümü vardır. Bu yaratık bedeninin altında bulunan, yapışkan, binlerce tüyü kullanarak yavaşça hareket edebilir. Mağara duvarlarına ve taş tavanlara tırmanır, saldırmak için en iyi yere tutunur.

Karanlıkaltı Avcıları. Tutucular, kaya benzeri görünümünü ve avlanma yöntemini paylaştığı delgeçlerin daha gelişmiş halleridir. Bir tutucu sıradan bir kaya parçası gibi görünmek için sahip olduğu tek gözünü kapatıp, hareket etmeden saatlerce bekleyebilir. Fazla yakına gelen yaratıklar, bu göz açıldığında ve onları yakalamak için etrafa saçılan dokunaçları gördüklerinde şaşkına uğrarlar. Bunun ardından tutucu, yakaladığı avlarını kendine çekerken korkunç böğürme sesleri çıkartır, kurbanlarını taştan dişlerin bulunduğu ağzına daha da büyük bir iştahla çeker.

Bir tutucu, ölümünden sonra midesinden çıkartılabilecek platinler, değerli taşlar ve büyülü nesneler hariç olmak üzere yediği her şeyi sindirir. Tutucuların sindirim enzimleri de değerlidir. Simyacılar bunu çözücü olarak kullanır, az miktarına çok paralar öderler.

Zayıflatan Dokunaçlar. Bir tutucunun gövdesinden çıkan altı dokunacı vardır. Bunların her biri dokunduğu her şeye büyük bir güçle yapışır. Her dokunacın ucunda saç benzeri bölümler vardır ki dokundukları yaratığın derisini deler ve onu zayıflatırlar. Yakalanan yaratık debelendikçe zayıflar, tutucu da onu daha kolay bir şekilde kendine doğru çeker. Eğer bir dokunaç kesilir veya koparılırsa tutucu onun yerine yeni bir tanesini çıkarabilir.

Tutucu

Büyük canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (−1)	17 (+3)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 16
Diller -----
Zorluk 5 (1.800 DP)

Sahte Görünüm. Tutucu hareketsizken, bir dikit gibi normal bir kaya oluşumundan ayırt edilemez.

Yakalayan Dokunaçlar. Tutucu aynı anda en fazla altı dokunaca sahip olabilir. Her dokunaca saldırılabilir (ZS 20; 10 can puanı; zehir ve zihinsel zararlara karşı bağışık). Bir dokunacı yok etmek tutucuya zarar vermez. Tutucu, yok edilen bir dokunacı bir sonraki sırasında yeniden çıkartabilir. Eylemini kullanan ve başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapan bir yaratık dokunacı koparарak ondan kurtulabilir.

Örümcek Ayağı. Tutucu, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Tutucu bir ısırık saldırısı ve dört dokunaç saldırısı yapar, her dokunaç saldırısında mümkünse Çekme eylemini kullanır.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z8 + 4) delici zarar.

Dokunaç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 20 m., bir hedef. *İsabet:* Hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Yakalanma sona erinceye değin hedef kısıtlanmıştır; Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır; tutucu başka bir hedef üzerinde aynı dokunacını kullanamaz.

Çekme. Tutucu, yakalamış olduğu her yaratığı kendine doğru en fazla 10 metre çeker.

"YOK ETTİ BALYOZUMU VE BALTAMI. O GÜN İNANCIMI SINADI BE!"
—BRAWN FIRTINATAŞLAR, DUMATHOIN'İN CÜCE KUTSAMANI

Pas Canavarı

Çoğu cüce tek bir pas canavarıyla karşılaşmaktansa bir grup orku tercih eder. Bu garip, normalde uysal olan yaratıklar demirli metalleri çürütür sonra da yarattıkları pası midelerine indirirler. Bunu yaparken sayısız maceracının zırhını, kalkanını ve silahını harap etmişlerdir.

Bir pas canavarının bedeni kalın, yumrulu zırhla kaplıdır; uzun kuyruğunun ucunda kemiksi çıkıntılar vardır ve iki tane, tüye benzer anteni böceğimsi başından çıkar.

Yer Altı Çöpçüleri. Pas canavarları tüketmek için demir, çelik ve mithril gibi demirden metalleri arayarak yer altındaki tünellerde ve geçitlerde dolaşırlar. Buna benzer metalleri taşımayanları görmezden gelirler ama çelik silah ve zırh taşıyanlara karşı saldırgan olabilirler. Bir pas canavarı, yiyeceğinin kokusunu alır almaz çürütmek ve yemek için hedefine doğru hızla ilerlemeye başlar.

Pas canavarı yediği pasın bir mızraktan veya kılıçtan gelip gelmediğini umursamaz. Maceracılar, arkalarında demirden nesneler bırakarak bu yaratıkların dikkatini dağıtabilirler.

Yer Altı Gezginleri. Pas canavarları nadiren kalabalıklar halinde bulunurlar. Genellikle ya yalnız başlarına ya da küçük gruplar halinde avlanmayı tercih ederler. Tüketmek için demirli metaller arayışlarında yorulmak nedir bilmeden tünellerde dolanır, bir mağaradan diğerine giderler. Bu yolculukları onları sıklıkla Karanlıkaltı'nın diğer sakinlerinin önüne çıkarır ki onlar da pas canavarlarını ya zararsız ya da iştah kaçırıcı olarak görürler. Bundan dolayı pas canavarları yer altında yaşayan diğer canavarların yakınlarında bulunabilir. Eğer iyi beslenirlerse ve karınları tok tutulursa eşlikçiler veya evcil hayvanlar olabilirler.

Pas Canavarı

Orta canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 1/2 (100 DP)

Demir Kokusu. Pas canavarı koklayarak kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve demirden yapılmış her şeyin tam yerini belirleyebilir.

Metali Paslandır. Pas canavarına vuran, metalden yapılmış tüm büyüsüz silahlar çürür. Silah, isabet halinde zarar verdikten sonra zarar zarlarına daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu cezaların toplamı -5 olursa silah yok olur. Metalden yapılmış büyüsüz mühimmat da pas canavarına zarar verdikten sonra yok olur.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Antenler. Pas canavarı kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve demirden yapılmış, büyüsüz herhangi bir metal nesneyi çürütür. Eğer bu nesne giyilmiyor veya taşınmıyorsa, pas canavarının dokunuşu bu nesnenin 25 santimetre küplük kısmını çürütür. Eğer bu nesne bir yaratık tarafından giyiniyor veya taşınıyorsa bu yaratık pas canavarının dokunuşundan kurtulmak için başarılı bir GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır.

Eğer dokunulan nesne giyilen veya taşınılan metal bir zırh veya metal bir kalkansa sağladığı ZS'ye daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a, kalkanın verdiği bonusu +0'a düşürürse, bu nesne yok olur. Eğer dokunulan nesne tutulan bir metal silahsa Metali Paslandır özelliğinde anlatıldığı şekilde çürür.

Hıvadamlar

Sisle kaplı kıyılar veya sonsuz mavi okyanuslar boyunca, duyanların kanını donduran bir deniz kabuğu sesi yankılanır. Bu hıvadamların av borusudur – yağma ve savaş çağrısı. Kıyılarda yaşayanlar hıvadamlara "deniz şeytanları" derler. Çünkü hıvadamların merhameti yoktur; gemilerin mürettebatını katleder, sahil kasabalarını yerle bir ederler.

Derinlerin Şeytanları. Hıvadamlar avcı, balığa benzer bir ırktır. Avlanmak için okyanusların derinliklerinden kıyılara ve sığ yerlere akınlar düzenlerler. Denizlerin en derin yerlerinde yaşasalar da tüm su dünyasını kendi krallıkları olarak görür, buralarda yaşayan yaratıkları sırf eğlence olsun diye avlar ve öldürürler.

Hıvadamların sözde krallıklarının yöneticileri bir değil iki çift kola sahip olan dev, mutant erkeklerdir. Savaşta korkunç bir düşman olan bu güçlü hıvadam baronlarına tüm hıvadamlar boyun eğer, saygı gösterirler.

Köpekbalığının Yolu. Hıvadamlar köpekbalığı ilahı Sekolah'a tapınırlar. Sadece dişi hıvadamlar bu ilahın gücünü kullanmaya değerdir ve rahibeler hıvadam toplumunda muazzam bir nüfuza sahiptir.

Hıvadamlar bir damla kanın kokusunu aldıkları anda kendilerini kaybederler. Sekolah'a inananlar olarak köpekbalıklarıyla aralarında özel bir yakınlık vardır, onları av hayvanları olarak eğitirler. Eğitimsiz köpekbalıkları bile hıvadamları müttefikleri olarak görür ve onlara zarar vermezler.

Elf Düşmanlığı. Hıvadamlar, eğer ölümcül düşmanları olan sucul elfler olmasaydı tüm okyanusları kontrol edebilirlerdi. Bu iki ırk arasındaki savaşlar yüzyıllardan beri dünyanın sahil ve kıyılarında sürmekte, deniz ticaretini sekteye uğratmakta ve diğer ırkları da bu kanlı savaşın içine çekmektedir.

Hıvadamların sucul elflere karşı olan düşmanlığı o kadar şiddetlidir ki bu kadim düşmanlarıyla savaşmaya uyum sağlamışlardır. Bir sucul elf topluluğuna yeteri kadar yakın bir yerde dünyaya gelen bir hıvadam, gözlerini dünyaya bir malenti olarak açabilir – dışarıdan bakıldığında bir sucul elften farksız görünen bir hıvadam. Hıvadamlar mutasyona meyillidir. Ama bu ender rastlanan mutasyonun iki ırk arasındaki savaştan kaynaklanıp kaynaklanmadığını –ya da bu savaştan önce başlayıp başlamadığını– kimse söyleyemez.

Hıvadamlar, malentileri sucul elf şehirlerinde, hıvadamlara bir tehdit oluşturacak diğer topluluklar arasında casuslar ve suikastçılar olarak kullanırlar. Malenti tehdidinin gölgesi bile sucul elfler arasında paranoya ve şüphenin oluşması için yeterlidir. Bu durum da asıl hıvadam işgalinin öncesinde onlar arasındaki direnç ve dayanıklılığın zayıflamasını sağlayabilir.

"KASABA BOŞTU, MARTILAR GARİP BİR ŞEKİLDE SESSİZDİ VE TÜM DUYABİLDİĞİMİZ DENİZİN KABARMASIYDI."
–BİR HIVADAM YAĞMASININ ARDINDAN

Hıvadam

Orta insanımsı (hıvadam), adil kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 12 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Beceriler Algı +5
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller Hıvadamca
Zorluk 1/2 (100 DP)

Kan Cinneti. Hıvadamın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sınırlı Yüzergezerlik. Hıvadam havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

Köpekbalığı Telepatisi. Hıvadam büyülü olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Hıvadam iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Biri ısırığıyla ve diğeri de ya pençeleriyle ya da mızrağıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) kesici zarar.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Hıvadam Rahibesi

Orta insanımsı (hıvadam), adil kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 12 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Beceriler Algı +6, Din +3
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16
Diller Hıvadamca
Zorluk 2 (450 DP)

Kan Cinneti. Hıvadamın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sınırlı Yüzergezerlik. Hıvadam havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

Köpekbalığı Telepatisi. Hıvadam büyülü olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

Büyüyapmak. Hıvadam 6. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12, büyülü saldırılara +4). Şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Buyümsüler (istediği an): *abrav, kılavuz*
1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, kutsama, yönlendiren yıldırım*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah* (üç başlı mızrak)
3. Seviye (3 hazne): *diller, toplu iyileştirme sözcüğü*

Eylemler

Çoklusaldırı. Hıvadam iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri de pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) kesici zarar.

Hıvadam Baronu

Büyük insanımsı (hıvadam), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (gövde zırhı)
Can Puanı 76 (9z10 + 27)
Hızı 12 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6, Zek +5, Bil +4
Beceriler Algı +7
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Hıvadamca
Zorluk 5 (1.800 DP)

Kan Cinneti. Hıvadamın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sınırlı Yüzergezerlik. Hıvadam havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

Köpekbalığı Telepatisi. Hıvadam büyülü olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Hıvadam üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da üç başlı mızrağıyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Üç Başlı Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Vuparlar

Vuparlar Unsursal Ateş Âlemi'ndeki Kül Denizi'nde yaşarlar. Kıvrımlı bedenleri ve dikenli kemik çıkıntıları için için yanan bir ateşle parlar. Vücutlarından dışarı yüksek dereceli bir ısı yayılır. Gözleri, şahine benzer yüzlerindeki boşluklarda yanan mum gibi sarı sarı parlar.

Vuparlar gücü sever, etraflarındakileri ateşe vermekten zevk alırlar. Kendi âlemlerinin dışındayken ormanları yakar, ağaçların küle dönmesini izler veya patlayan yanardağlardan akan lavların içinde dolanırlar.

Ateş Yılanları. Vuparlar çapı elli santimetre olan metal yumurtalardan çıkarlar. Dışarıdan bakıldığında bu yumurtaların içinde alev varmış gibi görünür. Yumurtadan çıkma zamanı geldiğinde kabuğu eritir ve bir ateş yılanı olarak ortaya çıkarlar. Bir ateş yılanı bir yıl içinde erişkinliğe erişir ve bir vupar olur.

İfritlerin Köleleri. Uzun zaman önce ifritler, kendilerine meşhur Pirinç Şehri'ni yapmaları için çorları tutmuşlardı. Sonra çorların işi bitince onları köle yapmak için yakalamaya çalışmış ama başarısız olmuşlardı. Bunun ardından ifritler, kendilerine köleler yapmak için vuparlara saldırmış ve bu sefer başarılı olmuşlardır. Bu köleleri kullanarak diğer âlemlere savaş açmak ve her şeyi yok etmek isterler.

Vuparlar, çorlardan nefret ederler. Çünkü ifritlerin onları köle yapmada başarılı olmaları halinde kendilerinin serbest kalacağına inanırlar. İfritler bu düşmanlığı kendi çıkarları için kullanır, onların nefretini körükler ve çorların üzerine vuparları saldırtırlar.

İfritler, vuparların, kendilerine başka bir efendi bulmasını istemezler. Kendilerini Unsursal Kötü tarikatlara adamış vuparlarla karşılaştıklarında onları köle almak yerine öldürürler.

Despot Soylular. Vuparlar kendi ateşli doğalarının güdülerini izleseler de ifritlerin altında geçirdikleri kölelik onları da etkilemiştir. Kendi toplumlarını ifrit modelinde oluştururlar. En büyük ve güçlü vupar diğer soydaşlarını zorla yönetir.

Vuparlar yaşlandıkça boyutları ve toplum içindeki konumları artar. Kendi soyları içinde zalim soylular olarak yükselirler. Soylular gezgin vupar çetelerini idare ederler. Bunlar Unsursal Ateş Âlemi'nde dolanır ve karşılarına çıkan diğer toplulukları ganimet için yağmalarlar.

Yaşayan Demirci Ocakları. Vuparlar büyük bir ısı yayarlar. Savaşırken silahları kızıl bir ışıkla parlar, temas halinde düşmanlarının vücutlarını yakar. Yakındaki bir vupar tehlikelidir çünkü vücudundan çıkan ısı etrafındaki yaratıklara zarar verir.

Bu vücut içi ısısı vuparların demircilik yetenekleri için faydalıdır çünkü sadece ellerini kullanarak demire ve çeliğe şekil verebilirler. Çorlar kadar dikkatli ve özenli olmasalar da vuparlar tüm âlemlerdeki demirciler arasında önde gelenler arasındadırlar. Güçlü yaratıklar onları savaşçı olarak kullanır. Ama diğerleri demircilik yeteneklerini kullanmak ister. Hatta sadece sonsuz sıcaklıklarından yararlanmak için ocaklara bağlananları dahi vardır.

Ateş Yılanı

Orta unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Zarar Hassasiyetleri soğuk
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yanalı anlayabilir ama konuşamaz
Zorluk 1 (200 DP)

Sıcak Beden. Yılana dokunan veya yılandan en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 3 (1z6) ateş zararı alır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Yılan iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri kuyruğuyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

VUPAR

Büyük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 90 (12z10 + 24)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Zarar Hassasiyetleri soğuk
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Yanal
Zorluk 5 (1.800 DP)

Sıcak Beden. Vupara dokunan veya vupardan en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 7 (2z6) ateş zararı alır.

Sıcak Silahlar. Vupar metalden yapılmış bir yakın dövüş silahı saldırısıyla isabetli bir saldırı yaptığında fazladan 3 (1z6) ateş zararı verir (saldırıya dâhildir).

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Vupar iki saldırı yapar: Biri mızrağıyla ve diğeri kuyruğuyla.

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar. Bunlara ek olarak 3 (1z6) ateş zararı.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin hedef kısıtlanmıştır ve vupar kuyruğunu kullanarak hedefe karşı otomatik olarak başarılı bir saldırı yapabilir ama vupar başka yaratıklara karşı kuyruk saldırısı yapamaz.

İNEÇİ

İneçiler meraklarının olduğu kadar zevklerinin peşinden koşan, vahşi ormanlarda eğlenen kaba ve gürültülü perisellerdir.

İneçiler alt bedenleri kıllarla kaplı ve keçilerin ayaklarına sahip, tıknaz insan erkeklerine benzer. Başlarındaki boynuzlar bir çift ufak çıkıntıdan kocaman, kıvrımlı koç boynuzlarına kadar çeşitli şekil ve büyüklükte olabilir. Çeşitli tarzlarda sakal ve bıyık bırakmaktan hoşlanırlar.

Zevk ve Sefaya Düşkünler. İneçiler en güçlü içkiyi içmenin, en etkili baharatların tadına bakmn ve en sarhoş edici dansların peşinden koşarlar. Bir ineçi kendini şımartamadığında açlıktan ölüyormuş gibi hisseder ve bu isteğini doyurmak için ne gerekiyorsa yapar. Güzel şarkılar duymak için bir halk ozanını kaçırabilir, güzel bir erkek veya kadını izlemek için iyi korunan bir bahçeye sızabilir veya en lezzetli yemeklerin tadına bakmak için bir saraya girebilir. İneçiler hiçbir festivalin gözlerinden kaçmasına izin vermezler. Duydukları tüm kutlamalara katılırlar. Dünya medeniyetlerinin, ineçilerin durmaksızın kutlama yapmalarını sağlayacak kadar festivali ve kutsal günü vardır.

İçkilerin ve zevklerin sarhoşluğundan kendini kaybetmiş ineçiler, başkalarında uyandırdıkları bu zevkçilik duygusunun sonuçlarını hiç düşünmezler. Böyle yaratıkları kendi davranışlarının büyüsünde bırakırlar. Bu kimseler yarattıkları huzursuzluğu ailelerine, işverenlerine veya arkadaşlarına açıklamak için bahaneler bulmak zorunda kalırlar.

AYRIT: İNEÇİ FLÜTLERİ

Bir ineçı, buyulü etkıler yaratmak için pan flut taşıyabılır. Genellıkle bir ıneçı grubunda sadece bır ıneçının boyle bır flütü vardır. Eğer ıneçının flütü varsa, aşağıdakı ek eylem seçeneğini kazanır

Pan Flüt. İneçi flütünü çalar ve şu büyülü etkılerden birını seçer Tılsımlayıcı bır ezgi, korkutucu bir şarkı veya nazık bır ninni. İneçiden en fazla 24 metre uzaklıkta olan ve flütü duyabılen her yaratık başarılı bir GS 13 Bılgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aşağıda anlatıldığı şekilde etkilenmelidır Diğer ineçiler ve tılsımlanamayan yaratıklar bundan etkılenmezler

Etkilenen bir yaratık, her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlar ve başarılı olursa üzerindeki etkiyi sonlandırır ve 24 saat boyunca bu tür pan flütlerın etkisine karşı bağışıklık kazanır.

Tılsımlayıcı Ezgı Yaratık ıneçi tarafından 1 dakıka boyunca tılsımlanır İneçi veya ineçinin herhangi bir arkadaşı yaratığa zarar verırse, etkı anında sona erer

Korkutucu Şarkı Yaratık 1 dakıka boyunca korkar

Nazık Nınnı Yaratık uykuya dalar ve 1 dakıka boyunca bilınçsiz olur Eğer yaratık zarar alırsa veya biri eylemini kullanarak onu sarsarak uyandırırsa etkı sona erer.

GÜNLE GECE ARASINDA RUHLAR ELE GEÇİRİR BENİ
KALPLERİN SAF OLDUĞU DEVR-İ KADİMİ ÖZERLER
AMA ŞİMDİ SAĞDUYUYA KARŞI KARARSIZ GÖRÜNÜRLER
KULAKLARIMIN ARASINDA GÜLÜP ÇIĞLIK ATARLAR ŞİMDİ.
DOLDUR KUPAMI BİR DEĞİL, İKİ DEĞİL ÜÇ KERE
KUPAM AĞZIMDAYKEN DANS EDERİM BEN DE
GÖRÜNMEYEN PERİLER ATSINLAR ELBİSELERİNİ YERE
BEN, CİMA KRAL, YAPAYIM İSTEDİĞİMİ TA Kİ ATEŞİM SÖNENE.
KIVRILMIŞ DALLARLA AĞAÇENTLER YOLA ÇIKARKEN
MUTLU, GENÇ KIZLARIN KORSELERİ AÇILIRKEN
ŞARKIM ONLARI YAZ YELİ GİBİ SEVİNDİRİRKEN
DOLDURURLAR KUPAMI, GECİKTİRMEDEN.
GÜNEŞ AYA DÖNER, AY GÜNEŞE DÖNER
SAATLERİ İSTEDİĞİM GİBİ GEÇİRİRKEN.

—YARAMAZ BİR İNEÇİNİN ŞARKISI

İNEÇİ

Orta perisel, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (deri zırh)
Can Puanı 31 (7z8)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Beceriler Algı +2, Performans +6, Gizlilik +5
Duyular edilgen Algı 12
Diller Ortak Lisan, Elfçe, Perice
Zorluk 1/2 (100 DP)

Büyü Direnci. İneçın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Koçbaşı. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bır hedef. *İsabet.* 6 (2z4 + 1) sersemletıcı zarar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı.* Saldırıya +5, erım 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z3 + 3) delici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı.* Saldırıya +5, mesafe 32/128 m bır hedef. *İsabet.* 6 (1z6 + 3) delıci zarar

Korkuluk

Hasat zamanı ölüm loş dünyayı yeniden ziyaret ettiğinde ve yaz çiçekleri soluk başlarını eğdiklerinde tekinsiz korkuluklar, sessizce boş araziler üzerinde nöbet beklemeye başlarlar. Ölümsüzlerin sabrına sahip olan bu sabırlı bekçiler rüzgârlara, fırtınalara ve sellere göğüs gerer, efendilerinin emirlerini takip ederek çuval bezinden yüzleriyle avlarını korkutmak ve kurbanlarını jilet kadar keskin pençeleriyle parçalamak için sabırsızlanırlar.

Ruhlu Yapılar. Korkuluk, öldürülmüş kötü bir yaratığın ruhunun ona bağlanmasıyla canlanır ve böylece bir amaç ve hareket etme yeteneği kazanır. Ölümden sonraki dünyadan gelen bu tekinsiz varlık sayesinde korkuluk sadece bakışlarıyla bile karşısındakini dehşete düşürecek güçtedir. Cadalozlar ve cadılar genellikle korkuluklara zebanilerin ruhlarını bağlarlar ama herhangi bir kötü ruh bu iş için gayet uygundur. Bağlanan ruhun karakter özellikleri kendini gösterse de bir korkuluğun ruhu, önceki yaşamına ait hiçbir şey hatırlamaz ve iradesi tamamen efendisine hizmet etmeye odaklanmıştır. Eğer yaratıcısı ölürse korkuluğa bağlı olan ruh ya aldığı son emre uymaya devam eder ya da yaratıcısının intikamını almak için elinden geleni yapar. Bunların yerine kendini yok etmeyi de seçebilir.

Yapının Doğası. Korkuluğun havaya, yiyeceğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Korkuluk

Orta yapı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 36 (8z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkma, felç olma, zehirlenme, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz
Zorluk 1 (200 DP)

Sahte Görünüm. Korkuluk hareketsizken sıradan, cansız bir korkuluktan ayırt edilemez.

Eylemler

Çoklusaldırı. Korkuluk iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (2z4 + 1) kesici zarar Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da korkuluğun bir sonraki sırasının sonuna kadar korkuluktan korkmalıdır.

Korkutan Bakış. Korkuluk, görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef korkuluğu görüyorsa başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolu yapmalı ya da korkuluğun bir sonraki sırasının sonuna değin büyülü olarak korkuluktan korkmalıdır. Korkan hedef aynı zamanda felç olmuştur.

Gölge

Gölgeler, insanımsı gölgelerin daha kara ve abartılı hallerine benzeyen hortlaklardır.

Kara Doğa. Bir gölge, yaşayan canlıların yaşam gücüyle beslenmek için karanlıktan ortaya çıkar. Herhangi bir canlı yaratıktan beslenebilirler ama özellikle kötülükle kirlenmemiş yaratıklara çekilirler. İyilik ve doğruluk yolunda yaşam süren bir yaratık en temel güdülerini ve en güçlü arzularını, gölgelerin açlığını çektiği karanlığa ittirmiştir. Bir gölge, kurbanının gücünü ve fiziksel biçimini tüketirken kurbanın gölgesiyse daha karanlık bir hal alır ve istediği gibi hareket etmeye başlar. Bu yaratık öldüğünde, gölgesi özgür kalır ve daha başka yaşamları tüketmek için açlık çeken yeni bir hortlak gölge yaratılmış olur.

Gölgenin yaratıldığı bir yaratık bir şekilde yaşama geri dönerse, hortlak gölge bunu hisseder. Gölge, ona sıkıntı vermek veya öldürmek için "anne" veya "babasını" arayabilir. Gölge, yaşayan eski sahibini arasın ya da aramasın, bu gölgeyi yaratan yaratığın hortlak yok edilinceye değin bir gölgesi olmaz.

Hortlak Doğası. Gölgenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Gölge

Orta hortlak, kaotik kötu

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 16 (3z8 + 3)
Hızı 16 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Beceriler Gizlilik +4 (karanlık veya alacakaranlıkta +6)
Zarar Hassasiyetleri ışıltı
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, korkma, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Biçimsiz. Gölge, 2 santimetrelik bir genişlikten bile sıkışmadan geçer.

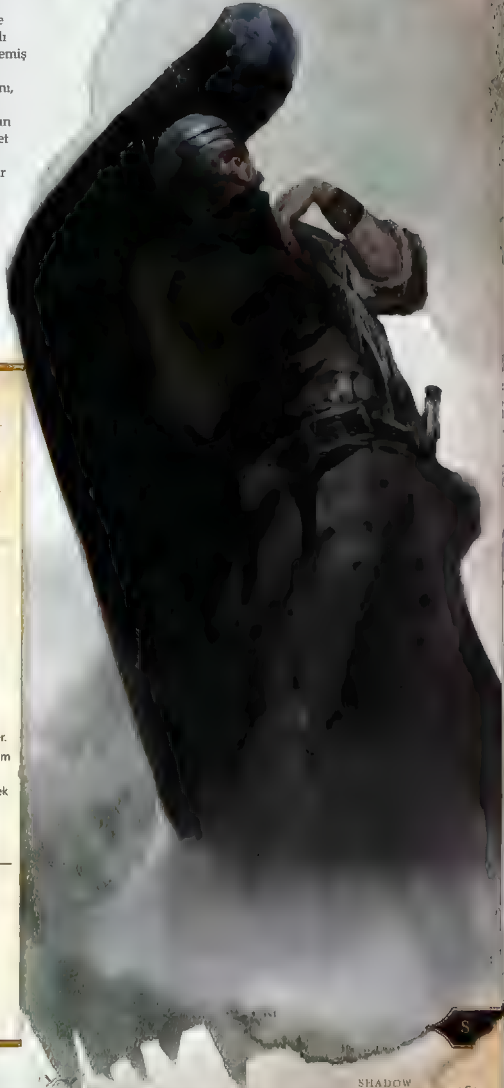
Gölge Gizliliği. Gölge, alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenmek eylemini kullanabilir.

Gün Işığı Zayıflığı. Gölge gün ışığındayken saldırı kontrolleri, yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Güç Oluğu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) çürütücü zarar ve hedefin Güç puanı 1z4 azalır. Eğer bu saldırı Güç puanını 0'a düşürürse hedef ölür. Hedef ölmezse azalmış bu yeni puan hedef kısa veya uzun bir molayı bitirinceye kadar geçerli olur.

Kötü bakış açılı olmayan bir insanımsı bu saldırı sonucu ölürse, onun cesedinden 1z4 saat sonra yeni bir gölge ortaya çıkar.



Paytak Öbek

Paytak öbekler kasvetli ve sıkıntılı bataklıklarda ve yağmur ormanlarında yavaş yavaş ilerleyerek önlerine çıkan tüm organik maddeyi sindirirler. Kendi başına hareket edebilen, çürük bitkilerden oluşan bu yaratıklar, bir insan kadar yükselebilir ve yüzsüz "başını" gövdesinin üzerinde oluşturabilirler.

Her Şeyi Tüketen Tüketiciler. Bir paytak öbek karşısına çıkan organik maddelerle beslenir; kendinden kaçamayan bitkileri ve hayvanları ayrım gözetmeksizin sindirir. Sayıca az ve hızca çok yavaş olmaları, tüm ekosistemleri ellerine geçirmelerini engelleyen yegâne nedenlerdir. Buna rağmen varlıkları bitki ve hayvan dünyası üzerinde büyük ve olumsuz bir etkiye sahiptir. Sürekli aç olan bu yaratıkların dolandığı bataklıklar ve ormanlarda korkutucu bir sessizlik hüküm sürer.

Görünmeyen Avcılar. Çürümekte olan yapraklar, asmalar, kökler ve diğer doğal bataklık ve orman bileşenlerinden oluşan paytak öbekler etraflarına oldukça iyi uyum sağlamışlardır. Yavaş hareket ettikleri için nadiren yaratıkları takip etme girişiminde bulunurlar. Bunun yerine oldukları yerde durup bekler, avları onlara gelirken kendilerini etraflarındaki besin kaynaklarıyla beslerler. Bir yaratık yakınlarından geçtiğinde veya üzerlerine ışık tuttuğunda bu canavar yaşama döner, farkında olmayan avını yakalayıp sindirmeye başlar.

Yıldırımdan Doğanlar. Bir paytak öbek aslında sıradan bir bataklık bitkisidir ama yıldırım veya perisel büyüden yaşam bulmuş, yeni hayatına başlamıştır. Bu şekilde canlanan yaratık ilk olarak etrafındaki bitkileri ve hayvanları öldürerek ikinci yaşamına başlar. Nihayetinde kökleri topraktan ayrılır ve paytak öbek yeni besin kaynakları aramaya başlar.

Yürüyen Otlar. Bir paytak öbeği harekete geçiren güdü, onun merkezinde yer alan kök-saptır. Bu kök-sap, bu yaratığın tam ortasında ve merkezinde yer alır. Yaratığın geri kalanı aynı anda hem topladığı hem de tükettiği çürümüş bitkilerden oluşur. Bu çürük bitkiler kök-sapı korur ve yaratığın karşısına çıkan diğer yaşam kaynaklarını öldürmesine izin verir.

Bir paytak öbeğin gövdesinin yoğun kütlesi soğuk ve ateşten etkilenmez. Yıldırım, merkezde bulunan kök-sapı canlandırır, paytak öbeği güçlendirir ve tüketme güdüsünü şiddetlendirir.

Canavarımsı biçimine rağmen paytak öbek havaya ve beslenmeye ihtiyaç duyan, yaşayan bir bitkidir. Bir hayvan gibi uyumasa da günler boyu hareketsiz kalabilir, sonra yeniden avlanmaya başlayabilir.

Tekrarlayan Tehlike. Bir paytak öbek yenemeyeceği bir düşmanla karşı karşıya gelirse kök-sapı ölü numarası yapabilir, yaratığın geri kalanını hareketsiz kılabilir. Eğer bunun ardından kısa süre içerisinde öldürülmezse kök-sap güçlenmek ve yeniden bedenlenmek için paytak öbeğin kalıntılarının içinde gizlenebilir ve yeniden bir gövde yaratabilir. Bundan sonra tekrar avlanmaya başlar. Bundan dolayı uzun zaman önce yok edildiği düşünülen paytak öbekler tekrar ve tekrar ortaya çıkabilirler.

Paytak Öbek

Büyük bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z10 + 48)
Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Beceriler Gizlilik +2
Zarar Dirençleri soğuk, ateş
Zarar Bağışıklıkları yıldırım
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma, bitkinlik
Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 5 (1 800 DP)

Yıldırım Emilimi. Paytak öbek ne zaman yıldırım zararı alacak duruma düşerse hiç yıldırım zararı almaz. Onun yerine verilen yıldırım zararı kadar can puanı kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Paytak öbek iki darbe saldırısı yapar. Eğer her iki saldırı da Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa isabet ederse hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14) ve paytak öbek Yutma eylemini kullanır.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

Yutma. Paytak öbek, kendisi tarafından yakalanmış olan Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığı yutar. Yutulan hedefin durumu kör olmuş ve kısıtlanmıştır ve nefes alamaz ve paytak öbeğin her sırasının başında başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar almalıdır. Eğer paytak öbek hareket ederse yutulan hedef de onunla beraber hareket eder. Paytak öbek aynı anda sadece bir yaratığı yutmuş olabilir.

Kalkan Koruma

Sihirbazlar ve diğer büyü yapıcılar korunmak için kalkan korumalar yaratırlar. Bir kalkan koruma, efendisinin yanında yürür, efendisini mümkün olduğu sürece hayatta tutmak için ona yönelik zararı üzerine alır.

Efendinin Muskası. Her kalkan koruma, büyülü olarak bağlandığı bir muskaya sahiptir. Bir kalkan korumanın cevap verdiği, yani bağlandığı tek bir muskası olur. Bu muska yok edilirse yeni bir tanesi yapılana kadar kalkan korumanın durumu güçsüz olur. Bir kalkan korumanın muskası taşınmıyor ve giyinmiyorken doğrudan bir saldırının hedefi olabilir. Muskanın ZS'si 10'dur, 10 can puanına sahiptir, zehir ve zihinsel zararlara karşı bağışıktır. Bir muskayı yapmak 1 hafta sürer ve bileşenlerine 1.000 altın gider.

Bir kalkan korumanın tek amacı muskayı giyeni korumaktır. Muskayı giyen, kalkan korumaya, düşmanlarına saldırmasını veya muskayı giyeni saldırılara karşı korumasını emredebilir. Bir saldırı, muskayı giyene zarar verebilecek durumdaysa kalkan koruma büyülü olarak bu saldırının zararını kendi üzerine alabilir ve bunu uzaktan bile yapabilir.

Bir büyü yapıcı, kalkan korumasının içine tek bir büyü yerleştirebilir. Bu büyü belirli bir emirle veya belirli şartlar oluştuğunda serbest kalacak şekilde tasarlanır. Düşmanları tarafından etkisiz hale getirilen çoğu sihirbaz, kalkan korumasının içindeki büyüyü serbest bırakması ve böylece düşmanlarını baskına uğratmasıyla özgürlüğüne kavuşmuştur.

Muhteşem Ganimet. Kalkan koruma, muskası başka bir yaratığa verilerek sahipliği devredilebilen bir yapıdır. Bundan dolayı çoğu sihirbaz büyük meblağlar karşılığında prenslere, soylulara hatta mafya babalarına kalkan korumalar yaparlar. Bunun yanında bir kalkan koruma sahibini öldürüp, muskasını ele geçiren herkes için değerli bir ganimettir.

Yapının Doğası. Bir kalkan korumanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Kalkan Koruma

Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 142 (15z10 + 60)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme
Diller tüm dillerde verilen emirleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 7 (2.900 DP)

Bağlı. Kalkan koruma büyülü olarak bir muskaya bağlıdır. Koruma ve muska aynı varlık âleminde olduğu surece muskanın giyicisi telepatik olarak korumaya, yanına gelmesini emredebilir ve koruma, muska ile arasındakı mesafenin ne kadar olduğunu ve muskanın hangi yönde olduğunu bilir. Koruma, muskanın gıyicisinden en fazla 24 metre uzaklıktaysa giyıcıye verilen herhangi bir türden zararın yarısı (küsuratı yukarı yuvarla) korumaya nakledilir.

Canlanma. Kalkan korumanın en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Büyü Depolama. Kalkan korumanın muskasını giyen bir buyü yapıcı 4. Seviyeli ya da daha düşük seviyeli bır tane buyüyu korumaya depolayabilir. Bunu yapması için muskayı giyenin büyuyü korumaya yapması gerekir. Büyünün hiçbir etkisi olmaz ama koruma içinde depolanmıştır. Büyüyü yapan tarafından emir verildiğinde veya büyüyü yapan tarafından önceden belirlenen ve bildirilen şartlar oluştuğunda koruma, depolanan büyüyü, büyüyü yapanın belirlediği şekilde yapar. Korumanın bu büyüyü yapabilmesi için hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur. Büyü yapıldığında veya yeni bir büyü depolandığında öncekı büyü kaybedilmiş olur.

Eylemler

Çoklusaldırı. Koruma iki yumruk saldırısı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar

Tepkiler

Kalkan. Bir yaratık, korumanın muskasını giyene karşı bir saldırı yaptığında, koruma, muskanın gıyicisinden en fazla 2 metre uzaklıktaysa muskanın gıyicisinin ZS'sine +2 bonus verir.

İSKELET

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (zırh parçaları)
Can Puanı 13 (2z8 + 4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller hayattayken bildiği tüm dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

EYLEMLER

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

İSKELETLER

İskeletler, kara büyüyle canlandırıldıklarında uyanırlar. Onları taştan mezarlarından ve kadim savaş alanlarından çağıran büyü yapıcıların çağrılarına uyar ya da çürütücü büyü enerjisinin veya yozlaştırıcı kötü büyünün yarattığı etkiyle, ölüm ve kayıpla lekelenen yerlerde kendi kendilerine uyanırlar.

Canlanmış Ölüler. Bir iskeleti uyandıran kötücül güç ne olursa olsun onun kemiklerini kara yaşam gücüyle doldurur, eklemlerine yapışır ve kopmuş uzuvlarının kemiklerini bir araya getirip, tamamlar. Bu güç iskeletin hareket etmesini ve ilkel bir şekilde düşünmesini sağlar. Canlanan iskelet ölümden önceki yaşamına benzer şekilde hareket eder ama onun solgun bir kopyasından başka bir şey değildir. Geçmişine dair hiçbir bağa sahip olmayan böyle bir iskelete *canlandırma* büyüsü gibi bir büyü yaparak canlandırmak, ona güç veren nefret dolu hortlak ruhunu ortadan kaldırır.

Çoğu iskelet ölü insanların ve diğer insanımsıların kalıntılarından oluşmuş olsa da hortlak iskeletler insanımsılara ek olarak herhangi bir yaratığın iskeletinden yaratılabilir, böylece korkutucu ve eşsiz biçimlerden oluşan bir ordu kurulabilir.

İtaatkâr Köleler. Büyü kullanarak canlandırılan iskeletler yaratıcılarının iradesine bağlıdırlar. Aldıkları emirlere onları yorumlamadan, harfi harfine, göründüğü şekliyle uyarlar, sonuçları ne olursa olsun efendilerinin verdiği emirleri asla sorgulamazlar. İskeletler emirleri anlamıyla değil şekilleriyle kabul ettikleri ve sarsılmaz bir itaate sahip oldukları için değişen durumlara uyum sağlamakta iyi değillerdir. Okuyamaz, konuşamaz, duygularını ifade edemez; kafalarını sağa sola, yukarı aşağı sallamaktan veya ellerini, kollarını vs. kullanarak işaret etmekten başka bir şekilde iletişim kuramazlar. Tüm bunlara rağmen iskeletler çok çeşitli ve karmaşık görevleri yerine getirebilen yaratıklardır.

Bir iskelet zırh giyip silahlarla savaşabilir, bir mancınık veya trebüşeyi kullanabilir, kuşatma merdivenleri veya kulelerine çıkabilir veya kuşatmacılar üzerine kızgın yağ dökebilir. Bununla beraber böyle görevleri nasıl yerine getireceğinin dikkatli şekilde emredilmesi gerekmektedir.

Hayattayken sahip oldukları zekâya sahip olmasalar da tamamen zekâsız değillerdir. Bir iskelet demir bir kapıyı geçmek için üzerine tüm gücüyle saldırmak ve böylece uzuvlarına zarar vermek yerine, öncelikle kapının kolunu dener. Eğer bu işe yaramazsa önündeki engeli aşmak için etrafından dolanabilir veya başka bir yol bulabilir.

Alışkanlıklar. Bir efendinin kontrolünden bir süreliğine veya tamamen kurtulmuş olan bağımsız iskeletler bazen hayattayken yaptıklarını yapar, eski yaşamlarına ait eylemleri devam ettirirler. Bir madencinin iskeleti yerdeki bir kazmayı alıp taştan duvarlara vurmaya başlar. Bir korumanın iskeleti, karşısına çıkan rastgele bir kapının önünde koruma durumu alıp, bekler. Bir ejderhanın iskeleti ganimet yığını üzerine uzanırken, bir atın iskeleti ise yiyemediği otları koparıp çiğner. Bir balo salonunda kendi başına bırakılmış soyluların iskeletleri, sonsuza değin bitmeyecek bir dansı devam ettirirler.

İskeletler canlılarla karşılaştıklarında, eğer efendileri aksine bir emir vermezse, onları uyandırmış olan çürütücü güç nedeniyle, bu canlıları öldürmek için ellerinden geleni yaparlar. Acımadan saldırır, yok edene veya yok edilene kadar savaşırlar. Çünkü iskeletlerin ne benlik duygusu ne de kendilerini koruma güdüsü vardır.

Hortlak Doğası. İskeletin havaya, yiyeceğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Minotor İskeleti

Büyük hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 67 (9z10 + 18)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Cehennemceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 2 (450 DP)

Hücum. Eğer minotor, bir hedefe doğru 4 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bu (aynı) sırasında ona bir boynuz saldırısı yaparsa hedef fazladan 9 (2z8) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 4 metre geriye gidip yere düşmelidir.

Eylemler

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z12 + 4) kesici zarar.

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Savaş Atı İskeleti

Büyük hortlak, adil kotu

Zırh Seviyesi 13 (at zırhı parçaları)
Can Puanı 22 (3z10 + 6)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller —
Zorluk 1/2 (100 DP)

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

TALMARYİNLER

Hep-Değişen Kaosun Şekarası'nda orman ve çayır parçaları, harabe kaleler ve birbirinden ayrılmış adacıklar bir ateş, su, toprak ve rüzgâr hengâmesinde sürüklenir giderler. Bu yaşanmaz âlemin ilk sakinleri kurbağaya benzeyen talmaryinlerdir. Talmaryinler disiplinsizdirler ve hiçbir hiyerarşileri yoktur. Gerçi zayıf talmaryinler öldürülme korkusundan dolayı güçlü olanlara itaat ederler.

Yaratım Taşı. Çok uzun zaman önce yasasalların lideri Başat, kanun ve düzen gücüne sahip, devasa, karmaşık bir geometrik taş yaratmış, daha sonra bu taşı, oraya düzen getirsin ve kaosun başka âlemlere yayılması engellensin diye Şekara'ya atmıştı. Taşın gücü büyüdükçe yasasallar ve githurlavlar gibi düzene meyilli yaratıklar için Şekara içinde, küçük ve birbirinden kopuk yerleşimler oluşturmak mümkün olmuştu. Bununla beraber Başat'ın yaratımının öngörülemeyen bir yan etkisi oldu: Taş tarafından emilen kaotik güç talmaryin olarak bilinen korkunç yaratıkları ortaya çıkardı. Tarihçiler bundan dolayı Başat'ın muazzam eseri olan bu taşa Yaratım Taşı derler.

Talmaryinler, Şekara'daki tüm yasasal yerleşimlerini yok ettiler. Çünkü mutlak kaosun yaratıkları olan talmaryinler, yasasallardan nefret ederler ve gördükleri yerde onlara saldırırlar. Her şeye rağmen Başat, yaratımının arkasında durmakta ve ya talmaryinleri bir tehdit olarak görmemekte ya da onları görmezden gelmeyi seçmektedir.

Doğum ve Dönüşüm. Talmaryinlerin korkunç bir üreme döngüsü vardır. Ya insanımsılara yumurta yerleştirir ya da onlara kaosyutumu denilen, dönüştürücü bir hastalık bulaştırırlar. Farklı renklerdeki talmaryinler farklı şekilde ürer veya dönüştürürler. Kırmızılar, mavi ve yeşil talmaryinleri; mavi talmaryinler de kırmızı ve yeşil talmaryinleri oluştururlar. Her yeşil talmaryin ömür boyu sürecek bir dönüşüm geçirerek daha güçlü olan gri talmaryin ve ölüm talmaryini olur. Talmaryinler her dönüşümde anılarını yani hafızalarını korurlar.

Biçimdeğiştirenler. Bazı talmaryinler, hayatlarına içinden çıkarak başladıkları insanımsıların biçimini alabilirler. Bu talmaryinler bu şekilde Asıl Âlem'e döner ve kaos çıkarmaya çalışırlar.

KIRMIZI TALMARYİN

Bir kırmızı talmaryin bir insanımsıyı pençelediğinde ona, pençelerinin altındaki keselerde bulunan yumurtalardan yerleştirir. Yumurta insanımsının içinde büyür, gelişir ve nihayetinde bir talmaryin iribaşı halini alır. Bu iribaşlar içinde bulundukları konağı yiyerek –ve bu esnada onu öldürerek– dışarı çıkarlar, konaklarının cesedini yiyip bitirdikten sonra yiyebilecekleri başka et kaynağı ararlar. İribaş, ortaya çıktıktan 2z12 saat içinde tam erişkin bir mavi talmaryin –eğer iribaşa konaklık yapan insanımsının 3. seviye ya da daha yüksek seviyeli büyü yapma gücü varsa bir yeşil talmaryin– halini alır.

MAVİ TALMARYİN

Bir mavi talmaryinin sırtından çıkan kemiksi kancalara benzeyen uzantılar, onlar tarafından yaralanan insanımsılara korkunç bir dönüştürücü hastalık bulaştırırlar. Kaosyutumu denilen bu hastalık kurbanını tam erişkin bir kırmızı talmaryine –eğer hastalığa konaklık yapan büyü yapıcının 3. seviye ya da daha yüksek seviyeli büyü yapma gücü varsa bir yeşil talmaryine– dönüştürür.

YEŞİL TALMARYİN

Yeşil talmaryinler şaşırtıcı derecede zekidirler ve doğal büyü yapma yeteneğine sahiptirler. Bir yeşil talmaryin, insanımsı olarak görünmek için biçimini değiştirebilir. Bir insanımsı içinden doğduysa genellikle onun biçimini alır.

Hayatı süresince önceden bilinemeyen bir anda, yeşil talmaryin kendini büyülü olarak, anında ve daimi şekilde gri talmaryin haline dönüştürmenin yolunu keşfeder. Bu bilgiyi keşfetmek yıllar hatta on yıllar alabilir.

GRİ TALMARYİN

Gri talmaryinler Şekara'nın dışında efendileri olan ölüm talmaryinlerinin canlı uzantıları olarak görev yaparlar. Bir gri talmaryin kötülük ve kaos için genellikle bir insanımsı biçimini alarak Asıl Âlem'e gider. Ayrıca bir büyük kılıcın nasıl ustalıkla kullanıldığını öğrenir ve ona büyü yerleştirir.

Ölü bir ölüm talmaryininin cesedinin tamamını yiyen bir gri talmaryin anında bir ölüm talmaryinine dönüşür.

ÖLÜM TALMARYİNİ

Ölüm talmaryinleri Olumsuz Güç Âlemi'ndeki güçle doludur; kaosun kötü, yozlaştırıcı etkisinin örnekleridir ve başkalarına zarar vermekten zevk alırlar. Kırmızı ve mavi talmaryinleri asker olarak kullanarak ve başka âlemleri böylece işgal ederek ırklarının üremesini sağlarlar. Bu işgallerden sağ kurtulan insanımsılar, yeni talmaryin yaratmakta kullanılırlar.

AYRIT: TALMARYİN KONTROL TAŞLARI

Bir talmaryin Yaratım Taşı'ndan ortaya çıkarken, Taş büyülü olarak bir parçasını bu talmaryinin beynine yerleştirir. Bu taş parçası, insan bebeğinin yumruğu büyüklüğündeki büyülü bir mücevher taşı şeklini alır ve beyninde olduğu talmaryinle aynı renktedir. Başka bir yaratık büyülü olarak bu taşı talmaryinin beyninden çıkarabilir ve böylece o talmaryini kontrol edebilir. Çünkü talmaryin, taşını elinde tutan yaratığa itaat etmek zorundadır. Eğer bir talmaryinin taşı yok edilirse, o talmaryin artık bu şekilde kontrol edilemez.

Yaratım Taşı'ndan başka yerde ve başka şekilde doğmuş olan bir talmaryinin böyle bir taşı yoktur ama Yaratım Taşı'yla temas ettiği anda beyninde böyle bir taş oluşur. Şekara'daki talmaryinler Yaratım Taşı'na çekilirler bundan dolayı çoğunun beyninde böyle bir taş oluşur. Beyninde kontrol taşı bulunan bir talmaryinin şu özelliği vardır.

Kontrol Taşı. Talmaryinin beyninde büyülü bir kontrol taşı vardır. Bu talmaryin, taşa sahip olana itaat etmelidir ve tılsımlanmaya ve bu yolla kontrol edilmeye karşı bağışıklığı vardır.

Belirli büyüler bu taşı elde etmede kullanılabilir. Eğer talmaryin *mahkûmiyet* büyüsüne karşı yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olursa büyü, talmaryini mahkûm etmektense onun beynindeki taşı, büyüyü yapanın eline teslim edebilir. Bir *dilek* büyüsü eğer talmaryinin olduğu yerde yapılırsa, bu taşı elde etmede kullanılabilir.

Talmaryine yapılan *büyük onama* büyüsü, talmaryine zarar vermeden taşı yok eder.

Bilgelik (Tıp) yetkinliği olan biri, taşı güçsüz durumdaki bir talmaryinin beyninden çıkarabilir. Bunun için yapılan her girişim başarılı bir GS 20 Bilgelik (tıp) kontrolü ve aralıksız 1 dakikalık işlem gerektirir. Her başarısız girişim, talmaryine 22 (4z10) zihinsel zarar verir.

Kırmızı Talmaryin

Mavi Talmaryin

Yeşil Talmaryin

Gri Talmaryin

Kırmızı Talmaryin

Büyük sapınç, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	6 (−2)	7 (−2)

Beceriler Algı +1
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Talmaryince, telepati 24 m.
Zorluk 5 (1.800 DP)

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalanmalıdır –çok küçük boyutlu bir talmaryin yumurtası hedefe yerleştirilmiştir.

İnsanımsı bir konak aynı anda sadece bir yumurtaya ev sahipliği yapabilir. Üç ay içinde yumurta göğüs boşluğuna ilerler, büyür ve bir talmaryin iribaşı haline gelir. Doğmadan 24 saat önce konak kendini kötü hissetmeye başlar, hızı yarıya iner ve saldırı kontrolleri, yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı olur. Doğumda, iribaş hayati organları çiğner ve 1 tur içinde konağın göğsünden dışarı çıkar, bu esnada konağı öldürür.

Eğer iribaş çıkmadan hastalık tedavi edilirse doğmamış iribaş yok olur.

Talmaryin İribaşı

Minik sapınç, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 10 (4z4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	5 (−3)	3 (−4)

Beceriler Gizlilik +4
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 7
Diller Talmaryinceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/8 (25 DP)

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Mavi Talmaryin

Büyük sapınç, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 123 (13z10 + 52)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	7 (−2)	9 (−1)

Beceriler Algı +1
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtu
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Talmaryince, telepati 24 m.
Zorluk 7 (2.900 DP)

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer büyülu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

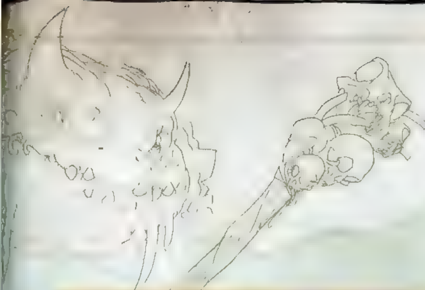
Canlanma. Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kaosyutumu denilen bir hastalıkla hastalanmalıdır. Hastalanmışken hedef can puanı kazanamaz ve en yüksek can puanı her 24 saate 10 (3z6) azalır. Eğer hastalık, hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef o an bir kırmızı talmaryine ya da 3. seviyeli veya daha yüksek seviyeli büyü yapabilme yeteneği varsa bir yeşil talmaryine dönüşür. Bu dönüşümü sadece bir *dilek* büyüsü geri döndürebilir.



BİR TALMARYİNİN BEYNİNDE BÜYÜLÜ BİR TAŞ VARDIR. ONU ELDE ET VE TALMARYİN SENİN EMRİNDEDİR.

Yeşil Talmaryin

Büyük sapınç (biçimdeğiştiren), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (15z10 + 45)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Beceriler Arkış +3, Algı +2
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Talmaryince, telepati 24 m.
Zorluk 8 (3.900 DP)

Biçimdeğiştiren. Talmaryin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Doğal Büyüyapımı. Talmaryinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Talmaryin, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an. *büyücü eli, buyüyü tespit et, zihin okuma*
2/gün: *görünmezlik (sadece kendine), korku*
1/gün: *ateş topu*

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer buyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleri veya sopasıyla. Alternatif olarak iki defa Alev Fırlat eylemini kullanabilir.

Isırık (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Pençe (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) kesici zarar

Sopa. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Alev Fırlat. *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 24 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı. Ateş giyilmeyen veya taşınmayan yanabilir nesneleri tutuşturur.

Gri Talmaryin

Orta sapınç (biçimdeğiştiren), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (17z8 + 51)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Beceriler Arkış +5, Algı +7
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 17
Diller Talmaryince, telepati 24 m.
Zorluk 9 (5.000 DP)

Biçimdeğiştiren. Talmaryin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Doğal Büyüyapımı. Talmaryinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'sı 12). Talmaryin, doğal olarak şu buyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli, büyük imge, büyüyü tespit et, görünmezlik (sadece kendine), zihin okuma*
2/gün: *ateş topu, diller, korku, uçma*
1/gün: *âlem geçişi (sadece kendine)*

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Talmaryinin saldırıları büyülüdür.

Canlanma. Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da büyük kılıcıyla.

Isırık (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Pençeler (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Ölüm Talmaryini

Orta sapınç (biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 170 (20z8 + 80)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Beceriler Arkış +6, Algı +8
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 18
Diller Talmaryınce, telepati 24 m.
Zorluk 10 (5.900 DP)

Biçimdeğiştiren. Talmaryin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Doğal Büyüyapımı. Talmaryinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15, büyülü saldırılara +7). Talmaryin, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir

İstediği an: *büyücü eli, büyük imge, büyüyü tespit et, görünmezlik (sadece kendine), zihin okuma*
2/gün: *ateş topu, diller, korku, uçma*
1/gün: *âlem geçişi, öldüren bulut*

Büyü Direnci. Talmaryinin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Talmaryinin saldırıları büyülüdür.

Canlanma. Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da büyük kılıcıyla.

Isırık (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z8 + 5) delici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar

Pençeler (Sadece Talmaryin Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z10 + 5) kesici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar.

S

YÖR

Bir yör, ölümden sonraki dünyaya gitmesi engellenen bir insanımsının serbest kalan öfkeli ve kızgın ruhudur. Yörler eski yaşamlarına dair hiçbir şey hatırlamazlar ama yine de sonsuza kadar dünyaya mahkûm olmuşlardır. Bazıları kara büyüyle veya bir tayfın, yaşayan bir bedenin ruhunu söküp alan dokunuşuyla oluşur.

Umudun Ötesinde. Yarım kalmış işini sona erdiren bir hayaletin görevi sona ermiştir ve artık dinlenebilir. Böyle bir huzur bir yör için geçerli değildir. Sonsuza kadar Asıl Âlem'de dolaşmaya mahkûmdur; bulabileceği tek son, ruhunun yok edilmesiyle karşılaşacağı yokluktur. O zamana değin terk edilmiş yerlerde tek başına dolaşır, dünyanın çağlarını unutulmuş olarak geçirir.

Ölmeyen Öfke. Yaşayan yaratıklar yöre, canlı yaşamının artık onun erişemeyeceği bir şey olduğunu hatırlatır. Canlı bir yaratığı görmek yörü büyük bir keder ve öfkeyle doldurur ki bu da ancak buna neden olan canlının yok edilmesiyle yatıştırılabilir. Yör, hızlıca ve acımasızca öldürür çünkü sadece başkalarının canını almak biraz da olsa onu mutlu edebilir. Bununla beraber ne kadar yaşam alırsa alsın bir yör her zaman öfkeye ve kedere boğulur.

Karanlıkta Yaşayanlar. Gün ışığı, hiçbir yörün söndürmeyi asla hayal bile edemeyeceği bir yaşam kaynağıdır ve onlara acı verir. Gece çöktüğünde mezar yerlerini rahatlıkla terk ederler ve avlayacak canlılar ararlar. Çünkü hiçbir silahın onlara zarar veremeyeceğini bilirler. Şafağın ilk ışıklarında karanlığa geri çekilir, gece tekrar çökünceye değin orada kalırlar.

Hortlak Doğası. Yörün havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

AYRIT: ÖCÜ

Öcü, farklı bir yör türüdür – nasıl öldüğüne dair hiçbir fikri veya haberi olmayan birinin kafası karışık ruhu. Bir öcü artık kaybettiği ve parçalanmış aklının gücüyle yaratıkları ve nesneleri etrafa fırlatarak hissettiği öfkeyi gösterir.

Bir öcünün zorluk derecesi 2 (450 DP)'dir ve şu özelliğe sahiptir:

Görünmezlik. Öcü görünmezdir.

Öcü, yörün Yaşam Oluğu eylem seçeneği yerine şu eylem seçeneklerine sahiptir:

Şiddetli Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (3z6) büyü gücü zararı.

Telekinetik Savurma. Öcü kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık veya serbest (bir yere veya kişiye vs. bağlı olmayan) bir nesneyi hedef alır. Bir yaratığın bu büyüden etkilenmesi için Orta veya daha küçük boyutlu olması gerekirken bir nesnenin de 70 kilogramdan ağır olmaması gerekmektedir.

Hedef bir yaratıksa, hedefin Güç puanıyla öcünün Karizma puanı arasında çekişme kontrolü yapılmalıdır. Çekişmeyi öcü kazanırsa hedefi, yukarı yönü de dahil olmak üzere istediği yönde 12 metreye kadar fırlatabilir. Bunun ardından hedef sert bir yüzey veya ağır bir nesneye çarparsa kat ettiği 12 metre için 1z6 zarar alır (düşme zararı).

Hedef, giyilmeyen veya taşınmayan bir nesneyse öcü onu istediği yönde 12 metre fırlatır. Öcü bu nesneyi bir mesafeli silah olarak kullanabilir; fırlatılan nesnenin yolu üzerindeki bir yaratığa saldırarak (saldırıya +4) isabet halinde 5 (2z4) sersemletici zarar verebilir.

YÖR

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 0 m., uçma 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller hayattayken bildiği tüm dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1 (200 DP)

Tinsel Hareket. Yör, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Yör, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

EYLEMLER

Yaşam Oluğu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 10 (3z6) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlayıncaya kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür.

Sfenksler

Kutsal inzivaya çekilmiş olan bir sfenks ilahların sırlarını ve ganimetlerini koruyor. Karşısına gelen her yeni maceracı grubunu dikkatlice gözleyip değerlendirirken sınavını geçemeyenlerin kemikleri inini süslüyor. Büyük kanatları yanlarına uzanıyor, sarımsı kahverengi aslan bedeni kaslarıyla dalgalanıyor ve bir insanımsıyı ikiye ayıracak güçlü ön bacaklarının üzerinde yükseliyor.

İlahi Muhafızlar. Sfenksler, ister unutulmuş sırlar veya güçlü büyüler ister kadim eşyalar veya büyülü geçitler olsun, ilahların ganimetlerini arayanların buna layık olup olmadıklarına karar verirler. Bir sfenksin sınavına talip olan yaratıklar buna ölümüne bağlıdırlar ve sadece hak edenler bu sınavdan geçerler. Geri kalanlar sfenks tarafından yenir.

Bazı sfenksler onları yaratmış ilahların yüce din görevlileridirler ama çoğu beden bulmuş ruhlardır. Ya samimi bir duayla ya da doğrudan ilahi müdahale ile ölümlülerin dünyasına getirilmişlerdir. Bir sfenks nöbetini aralıksız sürdürür. Ne uykuya ihtiyacı vardır ne de yemeğe. Kendi türünden olanlarla nadiren iletişim kurar çünkü kendinden başka kimse kutsal görevini bilmemelidir.

Büyülü Sınavlar. Sfenksin koruduğu sırlar ve ganimetler ilahi koruma altındadır. Bir yaratık sfenksin sınavını geçemediğinde ulaşılmak istenen nesne veya bilgiye giden yol ortadan kaybolur. Sfenkse saldırılsa ve sfenks öldürülse dahi sfenksin önüne çıkanlar aradıkları sırrı elde etmede başarısız olurlar –ve sfenksi oraya bir muhafız olarak yerleştiren ilahın öfkesinin hedefi haline gelirler.

İyi ilahlar bazen sfenkslere, sınavlarında başarısız olan yaratıkları başka yere gönderme gücünü verirler. Bu yaratıklar hiç tahmin etmedikleri, bir daha sfenksle asla karşılaşmayacakları bir yerde kendilerini bulurlar. Bununla beraber sfenksin sınavında başarısız olanlar genelde onun pençeleriyle hayata gözlerini yumarlar.

Âlemlerarası Varlıklar. Ölümlüler, sfenkslerle genellikle kadim mezarlarda ve harabelerde karşılaşırlar. Ama bazı sfenkslerin başka âlemlere gitme yeteneği vardır. Bir sfenksle yıkık dökük duvarlar arasında başlayan konuşma, üzerinde insan boyutlu taşların olduğu bir oyun tahtası veya uluyan bir fırtına esnasında tırmanılması gereken göz korkutucu bir uçurum gibi aniden yabancı bir yerde devam edebilir. Bazen bir sfenksin âlemlerarası yerden çağrılması gerekir. Çünkü onun sınavına girmek isteyenler, sfenksin boş ininden onu çağırıyorlardır. Sadece sfenksin buna değer gördükleri o âleme veya diyara girebilir.

Düşen Sfenksler. İster çağların etkisiyle ister masumların öldürülmesiyle ya da bilgi peşinde koşanların, bilgi yerine kendisine yani sfenkse tapmalarının hayaliyle olsun bazı sfenksler aldıkları ilahi emirleri bir yana bırakabilirler. Bununla beraber bir sfenksin sadakati ve bakış açısı bu yolla değişse bile koruduğu yerden asla ayrılmaz. Layık gördükleri hariç olmak üzere önüne gelen yaratıklarla, koruduğu sırrı da paylaşmaz.

YUVARLAKTIR AMA TAHTA KADAR DÜZ,
KURTLARIN SUNAĞINDAKİ YÜZ.
SİYAH KADİFEDEKİ MÜCEVHER, DENİZDEKİ İNCİ
HİÇ DEĞİŞMEDİ AMA DÖNÜŞÜMÜ EBEDİ.

—AK DUMAN DAĞI'NIN
KADIN SFENKSİ'NİN BİLMECESİ

Erkek Sfenks

Bir erkek sfenks, aslan gövdesinde insanımsı erkeğinin başına sahiptir. Dışarıdan kaba ve kederli görünür. Konuşmalarına genellikle hakaretlerle veya olumsuz gözlemlerle başlar. Bununla beraber bu sert görünümün altında soylu bir kalp yatar. Ne yalan söylemek ister ne de karşısındakini aldatmak ister. Ama hiçbir bilgiyi de kolayca vermez. Sırları koruduğu bilgelikle ağzından çıkan sözcükleri seçer.

Bir erkek sfenks, karşısına gelenlerin cesaretini ve yiğitliğini sınar. Bunu da sadece onlara görevler vererek yapmaz, duyan herkesi korkutan ve kilometrelerce uzaktan duyulabilen kükremesiyle yapar. Sınavlarını geçenler belki *kahramanların şöleni* büyüsüyle ödüllendirilebilir.

Kadın Sfenks

Bir kadın sfenks, kadın bir insanımsının başına sahiptir. Çoğunun yüzü, dünyadaki kraliçelerin soylu çehrelerine benzer ama bazılarında vahşi, aslanımsı özellikler de görülür. Bir kadın sfenksin gözleri şimdiki zamanın ve yerin ötesini görür; görünmezlik ve büyünün peçelerini deler geçer. Bu gözlere bakan sınav talipleri büyülü olarak kendilerini başka bir yerde, karşılarında zorlu bir sınavın bulunduğu çok başka bir âlemde bulabilirler.

Kadın sfenksler tam anlamıyla bilgi ve töre kütüphaneleridirler. Sırlarını öğrenmek için karşılarına gelenlerin zekâlarını sınamak amacıyla bilmeceler sorar, önlerine yapbozlar koyarlar. Bazıları ganimet veya hizmet için bu sınav adaylarıyla pazarlık yapmaya gönüllüdür.

Sfenks İni

Bir sfenks, kadim bir tapınağa, mezara veya mahzene bekçilik edebilir. Buralarda ölümlülerin erişiminden uzakta bulunan ilahi gizler ve ganimetler yatar.

İn Eylemleri

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) sfenks aşağıdaki büyülü etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir. Sfenks uzun veya kısa bir molayı tamamlamadan bir etkiyi tekrar kullanamaz:

- Zamanın akışı öyle bir değişir ki indeki tüm yaratıkların yeniden savaş sırası belirlemesi gerekir. Sfenks isterse kendisi için yeniden savaş sırası belirlemeyebilir.
- Zamanın akışı öyle bir değişir ki indeki tüm yaratıkların başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 1z20 yıl yaşlanması ya da gençleşmesi gerekir (sfenks seçer). Ama kimse 1 yaşından daha küçük olamaz. *Büyük onama* büyüsü, bundan etkilenen bir yaratığın yaşını normale döndürür.
- İn içindeki zamanın akışı öyle bir değişir ki her şey 10 yılı geçmemek şartıyla geleceğe veya geçmişe gider (sfenks seçer). Sadece sfenks bu zaman değişiminin farkındadır. Bir *dilek* büyüsü, büyüyü yapanı ve en fazla yedi diğer yaratığı, büyüyü yapan tarafından belirlenecek olan normal zamanlarına götürebilir.
- Sfenks kendisini ve ini içinde görebildiği yedi diğer yaratığı başka bir varlık âlemine götürebilir. Bir kez ininin dışına çıktı mı sfenks in eylemlerini kullanamaz. Ama kendi sırasında bonus eylemini kullanarak kendisiyle beraber yedi diğer yaratığı kendi inine geri götürebilir.

Erkek Sfenks

Büyük canavarımsı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 199 (19z10 + 95)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +11, Zek +9, Bil +10
Beceriler Arkış +9, Algı +10, Din +15
Zarar Bağışıklıkları zihinsel, büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkmuş olma
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 20
Diller Ortak Lisan, Sfenksçe
Zorluk 17 (18.000 DP)

Anlaşılmaz. Sfenks, duygularını veya düşüncelerini ortaya çıkaracak tüm etkilere karşı bağışıktır. Reddettiği tüm kehanet büyülerine karşı da bağışıktır. Sfenksin niyetini veya samimiyetini belirlemek için yapılan Bilgelik (Sezgi) kontrollerinin dezavantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Sfenksin silah saldırıları büyülüdür.

Büyüyapmak. Sfenks 12. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 18, büyülü saldırılara +10). Büyülerini yapmak için hiçbir maddesel bileşene ihtiyacı yoktur. Sfenks, şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, kutsal alev, öleni koru*
1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, emir, iyiyle kötüyü bul*
2. Seviye (3 hazne): *dürüstlük alanı, küçük onama*
3. Seviye (3 hazne): *büyüyu dağıt, diller*
4. Seviye (3 hazne): *hareket özgurluğü, sürgün*
5. Seviye (2 hazne): *alevli saldırı, buyük onama*
6. Seviye (1 hazne): *kahramanların şöleni*

Eylemler

Çoklusaldırı. *Sfenks iki pençe saldırısı yapar.*

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 17 (2z10 + 6) kesici zarar.

Kükreme (3/Gün). Sfenks büyülü bir şekilde kükrer. Bir uzun molayı tamamlamadan tekrar kükrediğinde, aşağıda tanımlandığı gibi kükreme daha gurültülü olur ve etkisi değişir. Sfenksten en fazla 200 metre uzaklıkta olan ve onu duyabilen her yaratığın kurtulma kontrolü yapması gerekir.

İlk Kükreme. GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratık 1 dakika boyunca korkar. Korkmuş bir yaratık her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabılir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.
İkinci Kükreme. GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratık 1 dakika boyunca hem korkar hem de sağır olur. Korkmuş bir yaratık aynı zamanda felç olmuştur ve her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.
Üçüncü Kükreme. Her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olan her yaratık 44 (8z10) gümbürtü zararı alır ve yere düşer. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık verilen zararın yarısını alır ama yere duşmez.

Efsanevi Eylemler

Sfenks, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Sfenks, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Pençe Saldırısı. Sfenks bir pençe saldırısı yapar.
Işınlanma (2 Eylem Harcar). Sfenks büyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.
Bir Büyü Yap (3 Eylem Harcar). Sfenks, hazırladığı büyülerden birini yapar. Büyü haznesini normal olarak kullanır.

Kadın Sfenks

Buyük canavarımsı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 136 (16z10 + 48)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Beceriler Arkış +12, Tarih +12, Algı +8, Din +8
Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zihinsel
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkmuş olma
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 18
Diller Ortak Lisan, Sfenksçe
Zorluk 11 (7.200 DP)

Anlaşılmaz. Sfenks, duygularını veya düşüncelerini ortaya çıkaracak tüm etkilere karşı bağışıktır. Reddettiği tüm kehanet büyülerine karşı da bağışıktır. Sfenksin niyetini veya samimiyetini belirlemek için yapılan Bilgelik (Sezgi) kontrollerinin dezavantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Sfenksin silah saldırıları büyülüdür.

Büyüyapmak. Sfenks 9. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyülü saldırılara +8). Büyülerini yapmak için hiçbir maddesel bileşene ihtiyacı yoktur. Sfenks, şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, küçük illüzyon, tizarmak*
1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, kalkan, tanımla*
2 Seviye (3 hazne): *karanlık, nesne bul, öneri*
3. Seviye (3 hazne): *büyüyü dağıt, diller, laneti kaldır*
4. Seviye (3 hazne): *büyük görünmezlik, sürgün*
5. Seviye (1 hazne): *efsanevi bilgi*

Eylemler

Çoklusaldırı. Sfenks iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

Efsanevi Eylemler

Sfenks, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Sfenks, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Pençe Saldırısı. Sfenks bir pençe saldırısı yapar.
Işınlanma (2 Eylem Harcar). Sfenks buyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.
Bir Büyü Yap (3 Eylem Harcar). Sfenks, hazırladığı buyulerden birini yapar. Büyü haznesini normal olarak kullanır.

Erkenek

Gizli korularda ve gölgeli ağaçlıklarda, kız böceği kanatlarına sahip minik erkenekler uçuşurlar. Tüm perisel görkemlerine rağmen erkenekler samimiyet ve sevgiden yoksundur. Saldırgan ve cesur askerlerdir, yabancıları kendi evlerinden uzak tutmak için ciddi önlemler alırlar. Fazla yakınlaşan davetsiz misafirlerin önce karakterleri yargılanır sonra da ya uyutulur ya da korkutulup kaçırılırlar.

Orman Koruyucuları. Erkenekler ağaç kabuklarında ve izin vermiş ağaçentlerde, yosunla parlayan yemyeşil açıklıklarda, vahşi çiçeklerde ve şapkalı mantarlarda küçük köyler inşa ederler. Vahşi doğa canlanır ve erkenekler buradan kimsenin izinsiz geçmesine izin vermezler. Yaklaşan yaratıklar görüldüğünde erkenekler, çalılardan çıkardıkları korkutucu seslerle ve uzakta kırdıkları dalların gürültüsüyle onları kaçırırlar. Yaratıklar yaklaşmaya devam edecek kadar akılsızsa zehirli okların hedefi olur ve rüyasız bir uykuya dalar. Onlar mışıl mışıl uyurken erkenekler de ormanın ulaşması daha da zor olan bir yerine taşınırlar.

Kalpleri Görenler. Erkenekler, atan kalbinin sesinden ve uyandırdığı hislerden bir yaratığın iyi veya kötü olup olmadığını anlayabilirler. Bir yaratığın geçmişte yaptıklarını terazi kefesine koyup ölçermiş gibi erkenekler o yaratığın kalbinin sevgiyle hızla veya üzüntüyle yorgun atıp atmadığını ya da nefret veya hırs yüzünden karalaşıp karalaşmadığını söyleyebilirler. Erkeneğin kalbi algılama gücü her zaman gerçeği söyler çünkü kalp yalan söyleyemez.

Zehir Yapıcılar. Kendi ağaçlıklarında erkenekler ağılar, merhemler, panzehirler ve zehirler yaparlar ki bunların içinde oklarını kapladıkları uyku ilaçları da vardır. Nadir çiçekleri, yosunları ve mantarları toplayabilmek için ormanın en içlerine, tehlikeli bölgelere dahi girerler. Eğer çok ihtiyaç duyarlarsa erkenekler, tehlikeli cadalozların bahçelerinden bile gerekenleri çalabilirler.

İyi Kalpliler. Kalbi yargıladıkları ve iyi yaratıkların tarafını tuttukları için erkenekler kötü perisellere karşı çıkar ve her fırsatta kötü başperiyi yenilgiye uğratmak için ellerinden geleni yapmaya ant içerler. Kendi bölgelerini kötü bir perisel yaratıktan ya da obotumsu tehlikeden arındırma görevini üstlenmiş maceracılara denk gelirlerse onlara destek sözü verebilir ve hiç umulmadık anda yardımlarına koşabilirler.

Perilerin aksine erkenekler nadiren anlamsız eğlentiler ve eğlenceler düzenlerler. Onlar kararlı askerler, koruyucular ve yargıçlardır ve katı meziyetleri, diğer perisellerin onları aşırı sıkıcı ve ciddi bulmasına neden olur. Bununla beraber erkeneklerin bölgesine saygı gösteren bir perisel, güç zamanlarda onları sadık birer müttefik olarak bulur.

"YEMİN EDERİM Kİ AĞACIN KABUĞUNDA UFAK BİR KÖY VARDI. SONRA NE OLDUĞUNU BİLMİYORUM AMA GÖZÜMÜ AÇTIĞIMDA KENDİMİ ÇAMURUN İÇİNDE YATIYOR BULDUM. GÖZLERİMİN ÖNÜNDE YILDIZLAR UÇUŞUYORDU VE AYAĞA KALKIP ETRAFIMA BAKTIĞIMDA HEM KÖY HEM DE AĞAÇ KAYBOLMUŞTU."

— BİR YARI-ORK KOLCUNUN ANLATISI

Erkenek

Minik perisel, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh)
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 4 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +8
Duyular edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisan, Elfçe, Perice
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, mesafe 16/64 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca veya zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.

Kalp Gözü. Erkenek bir yaratığa dokunur dokunmaz onun mevcut duygusal durumunu büyülü olarak öğrenir. Hedef GS 10 Karizma kurtulma kontrolünde başarısız olursa erkenek, hedef yaratığın bakış açısını da öğrenir. Gokseller, buklar ve hortlaklar bu kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarısız olur.

Görünmezlik. Erkenek saldırı veya büyü yapana ya da konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erene kadar büyülü olarak görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey erkenekle temas halinde olduğu sürece görünmez olur.

Kamak

Bu iğrenç uçan yaratık büyük bir yarasa ile aşırı büyük bir sivrisineğin birleşimi gibidir. Bacakları keskin tırnaklarla sonlanır ve uzun, iğneye benzer kan içmekte kullandığı ağzı, bir sonraki kurbanını ararken havayı ayırır.

Kamaklar, canlıların kanıyla beslenirler; kendilerini onlara yapıştırır ve yavaşça kanlarını emerler. Az sayıda olduklarında neredeyse hiç tehdit oluşturmazken kalabalık kamak sürülerinin dikkate alınması gerekir; kendilerini kurbanlarının üzerine hızla yapıştırırlar.

Kan Emme. Bir kamak, kurbanın üzerine konarak saldırır; onun zayıf bir noktasını bulur ve ince uzun ağzını oradan içeri sokar, bu esnada kıskaç gibi bacaklarıyla ona sıkıca tutunur. Yeterince kan içtikten sonra kurbanından ayrılır ve içtiği kanı hazmetmeye çekilir.

Kamak

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 4 m., uçma 16m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Kan Emme. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve kamak kendini hedefe tutturur. Bu şekilde kendini hedefe sabitlemişken saldırmaz. Onun yerine kamağın her sırasının başında hedef kan kaybından dolayı 5 (1z4 + 3) can puanı kaybeder.

Kamak, hızından 2 m. harcayarak kendini hedefinden ayırabilir. Ayrıca hedefe 10 can puanlık zarar verirse de ondan ayrılır. Hedef de dâhil olmak üzere bir yaratık eylemini kullanarak kamağı üzerine tutunduğu yaratıktan ayırabilir.

Albastı / Karabastı

Albastılar ve karabastılar Aşağı Âlemler'in tamamında bulunurlar ve bu şehvet düşkünü kara kanatlı buklara, zebanilerin, şeytanların, gece cadalozlarının, rakşasaların ve yamargaların hizmetinde rastlanılabilir. Dokuz Cehennem'in yöneticisi Asmodeus bu bukları, ölümlüleri kötü işlere sevk etmek için kullanır. Zebani efendisi Graz'zt albastı karabastıları danışman ve eş olarak yanında bulundurur.

Efsaneler onlardan ayrı olarak bahsetse de bir albastı bir karabastıya dönüşebilir veya tam tersi de olabilir. Çoğu ikisinden birini seçer ve yaptığı seçime bağlı kalır. Ölümlüler onları nadiren gerçek biçimlerinde görebilirler çünkü bu buklar yozlaştırma işlerine genellikle perde ardından, sinsi yollarla başlarlar.

Güzel Kötüler. Bir albastı veya karabastı ilk olarak aral biçiminde ortaya çıkar; hayalet gibi duvarların içinden geçer ve bir ölümlünün yatağı başında ona yasaklı zevkleri fısıldar. Çünkü uyuyan kurbanlar en derin ve kötü arzularına teslim olmak için yanıp tutuşurlar, onlar da bu arzu ve istekleri körükler, tabuları, yasak zevkleri onların akıllarına sokarlar. Buk, kurbanının rüyalarını bu türden düşüncelerle doldururken kurban da günlük yaşamdaki ayartmalara karşı daha açık bir hale gelir.

Kaçınılmaz olarak buk ölümlülerin dünyasına, bir yaratığın eylemlerini doğrudan etkilemek için etkileyici bir biçim alarak girer. Daha önce sadece kurbanının rüyalarında göründüğü biçimde, bir insanımsı kılığında ortaya çıkan albastı veya karabastı, kurbanını baştan çıkarır veya onunla arkadaş olur, tüm istek ve arzularını tatmin eder ki böylece kendi başına kötü işler yapabilir hale gelsin.

Bir ölümlü, ruhunu bu buka resmi bir vaat veya anlaşmayla vermez. Bunun yerine albastı veya karabastı bir yaratığı tamamen yozlaştırdığında –ki bazıları bunun düşünce, söz ve eylem alanlarındaki üçlü ihanetle olduğunu söylerler– kurbanın ruhu buka ait olur. Bukun kurbanı ne kadar erdemliyse yozlaşma o kadar uzun sürer ama düşüşü de o kadar tatmin edici ve kârlı olur. Albastı veya karabastı kurbanını başarıyla yoldan çıkardıktan sonra onu öldürür ve kirli ruh Aşağı Âlemler'e gider.

Albastı veya karabastı sadece çok gerekli olduğu durumlarda, genellikle kendini koruma mekanizması olarak bir kurbanı büyülü olarak tılsımlar. Tılsımlanan bir yaratık eylemlerinden sorumlu değildir. Dolayısıyla kendi iradesine bu şekilde, yapay olarak karşı çıkması buka nihai ödülü vermez: Kurbanın ruhu.

Ölümcül Öpücük. Bir albastı veya karabastının öpücüğü, bu bukun yoz bir ruh için çektiği özlem kadar boş olan bir yankıdır. Bukun öpücüğünü alan biri bundan hiçbir şey elde etmez, tam tersine acı ve bukun verdiği derin bir boşluk duygusunu deneyimler. Bu öpücük saldırıdan başka bir şey değildir, genellikle buk kaçmadan önce son bir veda darbesi olarak bunu yapar.

Bukumsu Soy. Albastı ve karabastı, kendi türlerinden yaratmak için birbiriyle üreyebilir. Nadiren de olsa bir albastı veya karabastı bir insanımsıyla beraber olur. Bu lanetli birleşmeden karaçor ortaya çıkar. Beklenildiği üzere bu bukumsu yaratım da bukumsu anne veya babası kadar sapkın ve kötüdür.

Albasti / Karabasti

Orta buk (biçimdeğiştiren), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 66 (12z8 + 12)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Beceriler Aldatma +9, Sezgi +5, Algı +5, Ikna 9, Gizlilik +9
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım, zehir; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 24 m , edilgen Algı 15
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca, telepati 24 m.
Zorluk 4 (1.200 DP)

Telepatik Bağ. Buk, tılsımladığı bir yaratıkla telepatik olarak iletişim kurarken mesafe kısıtlamalarını yok sayar. Hatta ikisinin aynı varlık âleminde olmasına bile gerek yoktur

Biçimdeğiştiren. Buk, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Kanatları olmaksızın uçma hızını kaybeder. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Eylemler

Pençe (Sadece Buk Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Tılsım. Bukun görebildiği ve onun en fazla 12 metre uzağında olan bir insanımsı başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyülü olarak 1 günlüğüne tılsımlanmalıdır Tılsımlanan hedef, bukun sozel veya telepatik emirlerine itaat eder. Eğer hedef herhangi bir zarar veya intihara yol açacak bir emir alırsa kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedef bu etkiye karşı başarılı bir kurtulma kontrolu yaparsa ya da etki kendi kendine sona ererse hedefin bu bukun Tılsım özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışıklığı olur.

Buk aynı anda sadece bir yaratığı tılsımlayabilir ve bu şekilde kontrol edebilir. Eğer başka bir yaratığı tılsımlarsa, önceki hedef için bu etki sona erer.

Öldüren Öpücük. Buk, kendisi tarafından tılsımlanmış olan veya bu öpücüğü gönüllü olarak isteyen bir yaratığı öper. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 32 (5z10 + 5) zihinsel zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Hedefin en yüksek can puanı, alınan zarar kadar azalır. Bu yeni azalmış puan, hedef bir uzun molayı bitirinceye kadar geçerli olur. Bu etkiden dolayı hedefin can puanı 0'a düşerse hedef ölür.

Aralık. Buk, buyülü olarak Aral Âlem'den Asıl Âlem'e veya Asıl Âlem'den Aral Âlem'e geçebilir.

Tarrasque (Tarask)

Efsanevi tarrasque büyük ihtimalle Asıl Âlem'in en korkulan canavarıdır. Bu yaratıklardan sadece bir tanesinin var olduğuna inanılır ama kimse onun ne zaman nereye saldıracağını tahmin edemez.

Pullarla kaplı, iki ayağı üzerinde yürüyen tarrasque 20 metre yüksekliğinde ve 30 metre uzunluğundadır. Yüzlerce ton ağırlığa sahiptir. Bir dinozor gibi öne eğilerek, ağırlığını devasa kuyruğuyla dengeleyerek yürür. Mağaraya benzeyen ağzı en büyük yaratıklar hariç olmak üzere diğer her şeyi tek lokmada yutacak kadar geniştir. Açlığı o kadar büyüktür ki tüm bir şehrin nüfusunu midesine indirebilir.

Efsanevi Yok Edim. Tarrasquein yok edici gücü o kadar büyüktür ki bazı kültürler onu bir ilah yapmış, düzensiz ortaya çıkışları etrafında, ilahi yargıya ve öfkeye dair hikâyeler yazmışlardır. Efsaneler tarrasquein yerin altındaki gizli ininde uyuduğundan, on yıllar hatta yüzyıllar boyunca gizli kaldığından bahsederler. Anlaşılmaz, acunsal bir çağrıya cevap vermek için uyandığında yolu üzerindeki her şeyi yok etmek için derinliklerden yükselir.

Tarrasque

Devasa canavarımsı (mangus), bakış açısız

Zırh Seviyesi 25 (doğal zırh)
Can Puanı 676 (33z20 + 330)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +9, Kar +9
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme
Duyular körgörüşü 48 m., edilgen Algı 10
Diller —
Zorluk 30 (155.000 DP)

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer tarrasque bir kurtulma kontrolunde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir

Büyü Direnci. Tarrasque büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Yansıtan Kabuk. Ne zaman tarrasque bir *büyülü ok* büyüsüyle, alan etkisi hat şeklinde olan bir büyüyle veya mesafeli saldırı kontrolü yapılmasını gerektiren bir büyüyle hedef alınırsa bir z6 at. Sonuç 1 ila 5 arasında olursa tarrasque bu büyüden etkilenmez. Sonuç 6 gelirse tarrasque bu büyüden etkilenmez ve yapılan etki, yapıcısına geri döner. Söz konusu büyülü etki tarrasque tarafından, onu ilk başta yapan hedef alınarak yeniden yapılmış gibi olur.

Kuşatma Canavarı. Tarrasque nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Tarrasque Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından beş saldırı yapar: Biri ısırığıyla, ikisi pençeleriyle, biri boynuzlarıyla ve biri de kuyruğuyla. Isırık eylemi yerine Yutma eylemini kullanabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +19, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 36 (4z12 + 10) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 20). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve tarrasque başka bir yaratığı ısıramaz.

Pençe. *Yakın Dovuş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +19, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4z8 + 10) kesici zarar.

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +19, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 32 (4z10 + 10) delici zarar.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +19, erim 8 m., bir hedef. *İsabet:* 24 (4z6 + 10) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

Korkutan Varlık. Tarrasquein seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer tarrasquei görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolünü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık tarrasquein Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

Yutma. Tarrasque yakalamış olduğu Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet ederse hedef ısırığın verdiği zararı alır ve yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulan yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır ve tarrasquein dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır ve tarrasquein her sırasının başında 56 (16z6) asit zararı alır.

Eğer tarrasque tek bir sırada, içindeki bir yaratıktan kaynaklanan 60 veya daha fazla zarar alırsa o sıranın sonunda başarılı bir GS 20 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Bu yaratıklar tarrasquetan en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş olarak ortaya çıkarlar. Tarrasque ölürse yutulan bir yaratığın durumu artık kısıtlanmış değildir ve hızının 12 metresini harcayarak tarrasquein cesedinden çıkabilir. Durumu yere düşmüştür.

Efsanevi Eylemler

Tarrasque, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Tarrasque, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Saldır. Tarrasque bir pençe saldırısı ya da bir kuyruk saldırısı yapar.
İlerle. Tarrasque hızının yarısı kadar ilerler.
Çiğne (2 Eylem Harcar). Tarrasque bir ısırık saldırısı yapar veya Yutma eylemini kullanır.

Üçün-Biçinlar

Üçün-bıçınlar dünyanın çöllerinde ve çayırlarında gezinir, diğer tüm ırklardan kaçınırlar.

Üçün-Bıçın İletişimi. Üçün-bıçınlar sözsüz* bir dil kullanırlar. Bir üçün-bıçın duygularını ve tepkilerini göstermek için çene kemiklerini tıkırdatır ve diğer üçün-bıçınlara ne düşünüp hissettiğini göstermek için antenlerini oynatır. Diğer yaratıklar bu iletişim biçimini yorumlaması zor ve kopyalamasını imkânsız bulurlar.

Üçün-bıçınlar, diğer bilinçli yaratıklarla iletişim kurmaları gerektiğinde, kuma resim çizmek veya dallardan, otlardan hatta silahlardan resimler yapmak gibi alternatif iletişim yöntemleri kullanırlar.

Sınırlı Duygular. Üçün-bıçınlar tüm duyguları hissederler ama sinir krizi geçirmeye insanlar kadar meyilli değillerdir. Zihnonik yeteneklere sahip olan üçün-bıçınlar duygularını daha iyi ifade ederler. Özellikle insanların veya diğer duygusal açıdan gelişmiş yaratıkların yakınlarında yaşıyorlarsa bu durum daha sık gözlenir.

Soyutlanmışlar ve Gezginler. Üçün-bıçınlar diğer tüm yaratıkları muhtemel besin kaynakları olarak görürler. Onlar için özellikle elf eti çok lezzetlidir. Eğer bir yaratık yemek olmaktan daha faydalıysa büyük ihtimalle ona saldırmazlar. Üçün-bıçın hayatta kalmak için öldürür, eğlence olsun diye değil.

Uykusuz. Üçün-bıçınların uykuya ihtiyaçları yoktur. Teyakkuz halindeyken veya çok güç gerektirmeyen işleri yaparken de dinlenebilirler. Uyuyamama özelliklerinin bu kadar kısa bir yaşam süresine sahip olmalarına yol açtığı düşünülmektedir. Üçün-bıçınların ortalama yaşama süresi sadece otuz yıldır.

*Yanlış. Üçün-bıçın dili sözcüklerden oluşur.

Ayrıt: Üçün-Bıçın Silahları ve Zihnonikleri

Bazı üçün-bıçınlar özel yakın dövüş sılahları kullanırlar. Gitka her iki ucunda birer bıçak bulunan, çift-elli ve gönderli bir silahtır. Bir çakça ise düz, üçgen biçimli, kenarları testere gibi tırtıklı dişlerle dolu bir tür kamadır (hafif fırlatılan bir silah).

Bir gitka ve çakçalar kullanan bir üçün-bıçın şu eylem seçeneğini kazanır:

Çoklusaldırı. Üçün-bıçın iki gitka veya iki çakça saldırısı yapar.

Gitka. *Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar.

Çakça. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar.

Az sayıdaki uçün-bıçın zihnonik yeteneklere sahip olduğu görülmüştür. Bu yeteneklerini kullanarak avda yardımcı olur, dışarıklılarla daha rahat iletişim kurarlar.

Zihnonik bir üçün-bıçının etkili mesafesı 24 metre olan **telepati** yeteneği vardır ve şu özelliği kazanır:

Doğal Büyüyapımı (Zihnonik). Üçün-bıçının doğal büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir. Üçün-bıçın hiçbir bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak şu büyüleri yapabilir:

İstediği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)
2/gün: *bulanık, büyülü silah*
1/gün: *görünmezlik* (sadece kendine)

Üçün-Bıçın

Orta insanımsı (üçün-bıçın), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +3
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Üçün-bıçınca
Zorluk 1 (200 DP)

Bukalemun Kabuk. Üçün-bıçınlar kabuklarının rengini ve dokusunu etraflarına uyum sağlamak için değiştirebilirler. Bundan dolayı bir üçün-bıçının Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Durarak Uzun Atlama. Üçün-bıçınlar, koşarak başlamaya gerek duymaksızın 12 metre kadar ileriyle ve 6 metre kadar yükseğe zıplayabilirler.

Eylemler

Çoklusaldırı. Üçün-bıçın iki saldırı yapar: Birisi ısırığıyla ve diğeri pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Eğer kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef bu şekilde zehirlenmişken aynı zamanda felç olmuştur. Zehirlenmiş yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolunü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (2z4 + 1) kesici zarar.

Ağaçent

Ağaçentler, kadim ormanlarda yaşayan uyanık ağaçlardır. Ağaçentler, günleri, ayları ve yılları sessizlik içinde ve düşüncelere dalarak geçirmeyi tercih etseler de dış tehditlere karşı kendi ormanlarını korkusuzca korurlar.

Uyuyan Ağaç Uyanır. Kaderinde ağaçent olmak yazılı bir ağaç ne olduğunun farkına varmadan önce çok uzun mevsimler geçirir, yüzyıllar boyunca normal bir ağaç olarak yaşar. Uyanan ağaçlar bu özelliklerine ancak özel şartlar altında ve doğanın büyüsüyle demlenerek kavuşurlar. Ağaçentler ve güçlü meşhiniler geleceğinde uyanmak olan ağaçları sezebilir ve böyle ağaçları, uyanma vakitleri yaklaşırken gizli korularda koruma altına alırlar. Uzun uyanma sürecinde bir ağaç, kabuğunda yüze benzer nitelikler, alt gövdesinde ayaklara benzer ayrımlar ve üst gövdesinde de kolları olarak görev yapacak kısımlara sahip olur. Zamanı geldiğinde ayaklarını topraktan çıkartır ve vatanı olan ormanı korumak için arkadaşlarına katılır.

Efsanevi Muhafızlar. Bir ağaçent uyandıktan sonra tam da bir ağaçken olduğu gibi büyümeye devam eder. En büyük ağaçlardan yaratılan ağaçentler bitkiler ve hayvanlar üzerinde etkili olan ve içlerinden gelen bir büyü gücü geliştirirken büyük boyutlara ulaşabilirler. Bazı ağaçentler bitkileri canlandırabilir, yabancıları tuzağa düşürmek için onları kullanabilirler. Kendilerine yardım etsinler veya uzak mesafeler ötesine mesajlarını taşısınlar diye orman hayvanlarını çağırabilirler.

Vahşiliğin Koruyucuları. Uyandıktan sonra bile bir ağaçent vaktinin çoğunu bir ağaç olarak yaşamakla geçirir. Bir yere köklerini salmışken etrafında olan bitenlerin farkındadır ve yakınlarda meydana gelen fark edilmesi zor değişikliklere dayanarak kilometrelerce uzaklıkta yaşananları algılayabilir.

Yaşayan ağaçları kesmekten çekinen oduncuların ve ormanın verdiklerinden sadece ihtiyaçları kadarını alan avcıların bir ağaçentin nefretini üzerlerine çekmeleri çok mümkün değildir. Ateşi dikkatsizce kullananlar, ormanı zehirleyenler ve büyük, yaşlı ağaçları yok edenler, özellikle uyanma vakti çok yakın hatta gelmiş olan bir ağacın yanındaysalar, ağaçentin öfkesiyle yüzleşirler.

Ağaçent

Kocaman bitki, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 138 (12z12 + 60)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici
Zarar Hassasiyetleri ateş
Duyular edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisan, Meşhince, Elfçe, Perice
Zorluk 9 (5.000 DP)

Sahte Görünüm. Ağaçent hareketsizken normal bir ağaçtan ayırt edilemez.

Kuşatma Canavarı. Ağaçent nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ağaçent iki darbe saldırısı yapar.

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (3z6 + 6) sersemletici zarar.

Taş. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +10, mesafe 24/72 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4z10 + 6) sersemletici zarar.

Ağaçları Canlandır (1/Gün). Ağaçent, kendisinden en fazla 24 metre uzakta olan görebildiği bir veya iki ağacı canlandırabilir. Bu ağaçlar, bir ağaçentle aynı oyun puanlarına sahiptir. Sadece Zekâ ve Karizma puanları 1'dir, konuşamazlar ve eylem olarak Darbe eyleminden başka seçenekleri yoktur. Canlandırılmış bir ağaç, ağaçentin bir müttefiki olarak hareket eder. Ağaç 1 gün boyunca ya da ölünceye ya da ağaçent ondan 48 metreden fazla uzaklaşıncaya ya da ağaçent, canlı ağacı eski haline yani normal, hareketsiz bir ağaç haline döndürmek için bonus eylemini kullanıncaya kadar canlı olur. Bunun ardından eğer mümkünse ağaç yeniden kök salar.

"BURASI BİR ORKUN DONU GİBİ KOKUYOR!"
— MAĞARA KAŞİFİ, CÜCE ARLAX ÇEKİÇGÖMLEK'İN SON SÖZLERİ

ÜNKÜRLÜ

Vahşi ünkürlüler hem kendilerine hem de komşularına karşı sürekli bir savaş halinde olarak Karanlıkaltı'nın sığ derinliklerinde yaşarlar. Bölgelerinin sınırlarını kırık kemikler ve kafataslarıyla ya da kan veya pislik kullanarak yaptıkları resim yazılarla (piktograf) işaretlerler.

Belki de tüm insanımsıların en nefret dolusu olan ünkürlüler hazmedebildikleri her şeyi yerler. Pislik içinde yaşarlar. Yaşadıkları mağaralarının duvarları kirle, yağlı ünkürlü salgılarıyla ve iğrenç ziyafetlerinden geriye kalanlarla sıvanmış haldedir.

Aptal Vahşiler. Ünkürlülerin neredeyse tamamen besin bulmaya dayalı basit bir toplumları vardır. Birkaç günden sonrasını tasarlamak için yeteri kadar zeki olmayan ünkürlüler hayatta kalmak için sürekli olarak yağma ve avcılık yapmak zorundadırlar. Kendilerinden zayıf ama akıllı olan yaratıkları avlamaktan zevk alırlar; yakaladıkları kurbanlarına karşı hiç merhamet göstermez, mideye indirmek için inlerine sürüklerler. En büyük ve güçlü ünkürlü ava önderlik eder ve kabilesinin lideri olur. Bununla beraber bir lider zayıflık veya tereddüt gösterirse diğer ünkürlüler gözleri dönmüş bir şekilde ona saldırıp öldürür ve onu yerler.

Ünkürlüler az eşya yapar, ondan da az inşa ederler. Sahip oldukları eşyaları avlarından almışlardır. Metal silahların ve zırhların değerini bilirler, bundan dolayı buna benzer nesnelere kimin sahip olacağını belirlemek için birbirleriyle kavga ederler. Tüm bir ünkürlü kabilesi basit, tek bir uzun kılıcı elde etmek için yapılan savaşta yok olup gidebilir.

Laogzed'in Takipçileri. Bazı ünkürlüler, Dipsiz Çukurlar'da yaşayan zebanimsi, canavarımsı, şişman bir kurbağa-timsah olan Laogzed'e saygı gösterirler. Laogzed, ünkürlülere istek duygusunu vermekten başka hiçbir şey yapmaz. Çünkü onu takip eden ünkürlüler, Laogzed kadar şişman, karnı doymuş ve bitkin olacak kadar memnun olmanın hayalini kurarlar.

ÜNKÜRLÜ

Orta insanımsı (ünkürlü), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 13 (2z8 + 4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Beceriler Gizlilik +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller Ünkürlüce
Zorluk 1/4 (50 DP)

Bukalemun Derisi. Ünkürlünün gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Koku. Sırasına ünkürlüden en fazla 4 metre uzakta başlayan ve ünkürlü olmayan her yaratığın başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, ünkürlünün kokusuna karşı 24 saat bağışıklığı olur.

Gün Işığı Hassasiyeti. Ünkürlü güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Ünkürlü üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençesiyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

TROLLER

Korkunç bir iştahla doğan troller yakalayabildikleri her şeyi yerler. Bir halkları yoktur ama orklara, divlere, emegenlere, cadalozlara veya devlere paralı askerlik yaparlar. Ödeme olarak yemek ve ganimet talep ederler. Ama trolleri kontrol etmesi zordur, kendilerinden daha güçlü olan yaratıklarla birlikte çalışırken bile kafalarına eseni yaparlar.

Canlanma. Bir trolin kemiklerini kırmak ve lastik gibi derisini kesmek onu kızdırmaktan başka bir işe yaramaz. Trollerin yaraları çabuk kapanır. Bir trol bir kolunu, bacağını hatta kafasını kaybederse bu kesilmiş uzuvlar bazen kendi başlarına hareket edebilirler. Hatta bu canavarlar kesilen parçalarını yeniden vücutlarına takabilirler. Sadece asit ve ateş bir trolün canlanma özelliğini durdurabilir. Böyle bir saldırıya maruz kaldıklarında öfkeden deliye dönerler ve düşmanlarının arasında ilk önce kendilerine asit ve ateş kullanarak saldıranların peşine düşerler.

Ucube Troller. Canlanma yetenekleri trolleri mutasyona yatkın kılar. Çok sık rastlanmasa da böyle dönüşümlerin nedeni ya trolün yaptıkları ya da trole yapılanlardır. Başı kesilmiş bir trolün sonradan iki başı çıkabilir. Perisel bir yaratığı yiyen bir trol yediği bu yaratığın bir veya iki özelliğini kazanabilir.

AYRIT: ÖFKELİ UZUVLAR

Bazı trollerin şu özelliği bulunur

Öfkeli Uzuvlar. Ne zaman trol tek seferde en az 15 kesici zarar alırsa ne olacağını belirlemek için bir z20 at

1-10 Hiçbir şey olmaz
11-14 Eğer trolün hiç bacağı kaldıysa bir bacağı kopar
15-18 Eğer trolün hiç kolu kaldıysa bir kolu kopar
19-20 Trolün kafası kopmuştur Ama trol ancak canlanma özelliğini kullanamazsa ölür Eğer ölürse kopmuş kafası da ölür

Eğer trol, kopan uzuvunu veya başını yerine yerleştirmeden bir uzun veya kısa molayı tamamlarsa kopan parça yeniden buyür Bu noktada kopmuş parça ölür. O zamana değin kopan parça trolün savaş sırasında hareket eder, kendi eylemi ve hızı vardır. Kopan bir parçanın ZS'sı 13'tür, 10 can puanı vardır ve trolün Canlanma özelliğine sahiptir

Kopmuş bir bacak saldırı yapamaz ve 2 metre hızı vardır

Kopmuş bir kolun 2 metre hızı vardır ve kendi sırasında bir pençe saldırısı yapabilir. Trol, kolu ve kolun hedefini göremiyorsa bu saldırı kontrolü dezavantajla yapılır. Trol ne zaman bir kolunu kaybetse onunla beraber bir pençe saldırısı da kaybeder

Eğer trolün **başı kopmuşsa** trol ısırık saldırısını kaybeder ve başı bedeni göremiyorsa bedenin durumu kör olmuştur Kopmuş bir başın hızı 0 metredir ve trolün Güçlü Koklama özelliğine sahiptir. Eğer hedefi onun alanındaysa ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir

Eğer trolün bir bacağı kopmuşsa hızı yarıya iner. Her iki bacağı da kopmuşsa durumu yere düşmüştür Bu durumda her iki koluna da sahipse yerde sürünebilir Sadece tek bir kolu kaldıysa halen yerde sürünebilir ama hızı yarıya inmiştir Geriye ne kolu ne de bacağı kaldıysa hızı 0'dır ve hızına eklenen bonuslardan faydalanamaz

TROL

Büyük dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 84 (8z10 + 40)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Beceriler Algı +2
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller Devce
Zorluk 5 (1.800 DP)

Güçlü Koklama. Trolün koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Canlanma. Trol, sırasının başında 10 can puanı kazanır. Trol asit veya ateş zararı alırsa bu özellik trolün bir sonraki sırasının başında işlemez. Trol ancak sırasına 0 can puanıyla başlarsa ve canlanma özelliğini kullanamazsa ölür.

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Trol üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z6 + 4) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

"DUVAR ÇÖKTÜ. HATIRLADIĞIM SON ŞEY BU."
— KARA İZBANDUT SALDIRISINDAN SAĞ KURTULAN BİRİNİN ANLATTIKLARI

Kara İzbandut

Yerin çok altındaki tünellerden gelen iğrenç bir dehşet olan kara izbandutlar yemek bulmak için mağaralarda, zindanlarda veya Karanlıkaltı yerleşimlerinde dolanırlar. Bir kara izbandut saldırısından sağ kurtulabilecek kadar şanslı olanlar bu olaya dair çok az şey hatırlarlar çünkü kara izbandutun zihinleri karıştıran bir bakışı vardır.

Sinsi Kazıcılar. Kara izbandutlar yekpare kayayı bile kazar, arklarında yeni oyulmuş tüneller bırakırlar. Çelik kadar sert olan kabukları her türlü mağara çökmesine dayanabilir ki bu çöküşler genellikle o geçtikten hemen sonra yaşanır.

Bir mağaranın veya tünelin duvarını kazan ve sonra da buraya yerleşen bir kara izbandut, avı olacak yaratıkların önünden geçmesi için sabırla bekler ve etrafında olup bitenleri vücudundaki saça benzer duyargalarla hisseder. Bir kaya ve toprak patlaması içinde saklandığı yerden dışarı fırladığında, olup bitenlerin farkında olmayan kurbanı için artık çok geçtir –kara izbandutun sersemleten bakışlarıyla kendinden geçmiştir ve bu canavarın çeneleri üzerine kapanırken hiçbir şey yapamadan öylece bekler.

Zihin Karıştırıcılar. Bir kara izbandut saldırısından sağ kurtulanların çoğu bu saldırıya dair çok az şey hatırlar. Çünkü canavarın bakışlarının zihin bulandırıcı bir özelliği vardır. Bir kara izbandutla savaşan ve onu öldürenler bu olayın işaretlerini tanırlar. Karanlıkaltı'nın diğer sakinleri için kaybolan kâşifler ve ortada bir sebep yokken ortaya çıkan yıkım genellikle bilinmeyen bir düşmanın işine yorulur. Kara izbandutların doğaüstü güçleri varmış gibi anlatılır. Bu korku hikâyelerinin hepsinin ortak bir uyarısı vardır: Bir kara izbandut görüldü mü artık ondan kaçmak için çok geçtir.

Kara İzbandut

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular karagörü 48 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 10
Diller Kara İzbandutça
Zorluk 5 (1.800 DP)

Şaşırtan Bakış. Kara izbandutun gözlerini görebilen bir yaratık, sırasına kara izbanduttan en fazla 12 metre uzaklıkta başladığında, kara izbandut bu yaratığı büyülü olarak GS 15 Karizma kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Bunu yapabilmesi için kara izbandutun durumunun güçsüz olmaması gerekir.

Yapılan kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık, bir sonraki sırasının başına değin tepkilerini kullanamaz ve o sırasında ne yapacağını belirlemek için bir z8 atar. Sonuç 1 ila 4 arasındaysa yaratık hiçbir şey yapmaz. Sonuç 5 veya 6 gelirse yaratık hiçbir eylemini kullanmaz ama tüm hızını rastgele belirlenecek bir yönde koşmak için kullanır. Sonuç 7 veya 8 gelirse yaratık rastgele belirlenecek bir yaratığa karşı bir tane yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Eğer erişebileceği mesafede saldırı yapabileceği bir yaratık yoksa hiçbir şey yapmaz.

Bir yaratık baskına uğramadıysa sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için kara izbanduta bakmaktan kaçınabilir. Eğer yaratık böyle yapmayı tercih ederse bir sonraki sırasının başına değin kara izbandutu göremez. Bir sonraki sırasının başında yeniden gözlerini kaçırmayı seçebilir. Bu esnada yaratık kara izbanduta bakmayı seçerse o anda kurtulma kontrolünü yapmak zorundadır.

Tünelci. Kara izbandut katı kayayı kazarak içinden geçebilir. Ama bunun için kazma hızının yarısı kadar hızla hareket eder ve ardında 2 metre genişliğinde 3 metre yüksekliğinde bir tünel bırakır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kara izbandut üç saldırı yapar: İkisi pençeleriyle ve biri de çene kemikleriyle

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z8 + 5) kesici zarar.

Çene Kemikleri. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) kesici zarar.

TEK BOYNUZLU AT

Tek boynuzlu atlar büyülü ormanlarda yaşar. Benzedikleri atların aksine bir tek boynuzlu at büyülü orman diyarlarında dolanan göksel bir yaratıktır, beyaz gövdeleri tıpkı bir yıldızmış gibi parlar.

Bir tek boynuzlu at alnında, büyülü dokunuşuyla hastaları ve yaralıları iyileştiren, yay gibi kendi etrafında dönen tek bir boynuz taşır. Kulakları, onunla aynı diyarı paylaşan yaratıkların sözcüklerini ve fısıltılarını yakalar ve elflerle büyülü ormanlarda yaşayanların dilini anlar. Tek boynuzlu atlar iyi kalpli yaratıkların avlanmak veya yemek toplamak için kendi ağaçlıklarına girmelerine izin verir ama kötülüğü uzakta tutar. Kötü kalpli yaratıklar çoğu zaman bir tek boynuzlu atın bölgesinden canlı olarak dışarı çıkamaz.

İlahi Muhafızlar. İyi ilahlar, kötülüğü uzakta tutsun ve kutsal yerleri de korusun diye tek boynuzlu atları Asıl Âlem'e yerleştirmiştir. Tek boynuzlu atların çoğu büyülü bir orman gibi belirli bir bölgeyi korur. Bununla beraber ilahlar bazen kutsal emanetlere bekçilik etsin veya belirli yaratıkları korusun diye bir tek boynuzlu at da gönderebilir. Karanlığın güçleri, ilahların korumak istediği birine saldırdığında, ilahlar o kişiyi, bir tek boynuzlu atın ormanına gönderebilir ki böyle olduğunda kötü yaratıkların takibe devam etme kararları neleri riske atabilecekleriyle orantılıdır.

Tek boynuzlu atlar genellikle ormanın ve ağaçlıkların ilahlarına hizmet eder. Bunların arasında perisellerin iyiliksever ilahları da vardır. Tüm tek boynuzlu atların iyileştirme gücü olsa da bazıları çok daha yüce ilahlara hizmet eder, sadece çok üst makamlardaki din adamlarının yapabileceği mucizeleri gerçekleştirir.

Orman Efendileri. Bir tek boynuzlu atın ormanı, göksel bir diyardır ve burada, güneş ışığının üzerinde parladığı her bir yaprağın altında olup bitenler onun gözünden kaçmaz. Bir tek boynuzlu at, ağaçların tepelerinde ikamet eden elfler tarafından söylenen her şarkıyı ve notayı duyar. Her tırtılın kozasını nerede ördüğünü, yorgun ve parlak kanatlarını dinlendirmek için kelebeklerin konduğu her yaprak ve dalın nerede olduğunu hisseder.

Bir tek boynuzlu atın ormanında, bir tür sükûnet hâkimdir. Kurtlar ve tilkilerden, kuşlara, sincaplara ve minik böceklere kadar onun egemenlik alanındaki tüm yaratıklar son derece uslu ve evcil görünür. Periler, erkenekler, ineçiler, tokaylılar ve onlara benzer, normalde merhametli ve iyi kalpli olan diğer periseller, onun bölgesinde yaşarken gönüllü olarak bir tek boynuzlu ata hizmet ederler. Çünkü onun koruması altındayken gittikçe genişleyen medeniyetin tehdidinden ve yayılmakta olan kötülüğün tehlikelerinden güvende olurlar.

Bir tek boynuzlu at kendi diyarını sürekli dolaşır, bu esnada burada yaşayan diğerlerini rahatsız etmemek için son derece dikkatli davranır. Bir yaratık bir anlığına tek boynuzlu atı gördüğünü sanırken bir sonraki an sadece ağaçlara bakıyordur.

Kutsal Boynuzlar. Bir tek boynuzlu atın boynuzu, gücünün odağıdır; kendi etrafına dolanmış olan boynuza işlenmiş ilahi büyüden bir parçadır. Tek boynuzlu atın boynuzundan yapılmış asalar veya değnekler çok güçlü bir büyü gücü verebilir çünkü bunlar ilahi güçle saldıran silahlardır. Sihirbazlar toz haline getirilmiş tek boynuzlu at boynuzunu güçlü iksirler ve büyü yazmada kullandıkları mürekkebi yapmada veya korkunç ayinlerin bir bileşeni olarak kullanırlar. Bununla beraber herhangi biri, bir tek boynuzlu atı öldürme işinde ne kadar küçük olursa olsun bir görev almışsa, büyük ihtimalle ilahi adaletin hedefi olacaktır.

Kutsal Binekler. Karanlık ve kötülük ölümlülerin dünyasını tehdit ettiğinde ilahlar bezen bir tek boynuzlu atı bir şampiyonla eşleştirmeyi uygun görürler. Tek boynuzlu ata binmiş bir kutsaman görüntüsü, ilahların doğrudan ölümlülerin dünyasına müdahale ettiğinin kanıtıdır. Bu, zebanilerin kafalarını uçurmak ve şeytanları Dokuz Cehenneme geri sürmek için yapılan kutsal bir ittifaktır.

Karanlığın yol açtığı zor zamanlar mevcut oldukça tek boynuzlu at, şampiyonunun yanında olmaya, boynuzundan çıkan ışıkla geceyi gündüze döndürmeye devam eder. Ama ilahların şampiyonu gözden düşerse veya doğruluk ve iyilik yolundan saparsa, tek boynuzlu at da geri dönmemek üzere onun yanından ayrılır.

TEK BOYNUZLU AT İNİ

Bir tek boynuzlu atın ini sarmaşıklarla kaplı harabeler, görkemli meşe ağaçlarıyla çevrili sisli bir açıklık, uçuşan kelebeklerle canlılığını gözler önüne seren çiçeklerle kaplı bir tepe veya buna benzer başka bir sakinlik ve huzur kaynağı olan, ağaçlık bir bölge olabilir.

BÖLGESEL ETKİLER

Yaratığın göksel varlığı ile dönüşüme uğrayan, bir tek boynuzlu atın ikamet ettiği bölgenin şu büyülü etkileri vardır:

- Büyüsüz olan ve açıkta yanan alevler, tek boynuzlu atın bölgesinde söner. Meşaleler ve kamp ateşleri yanmayı reddeder ama kapalı fenerler bundan etkilenmez.
- Tek boynuzlu atın bölgesinin yerlisi olan yaratıklar daha kolay saklanır; Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajları vardır.
- İyi bakış açılı bir yaratık, başka bir iyi bakış açılı yaratığın can puanı kazanmasını sağlayacak bir büyü yaptığında ya da büyülü bir etki hayata geçirdiğinde, hedef o büyü ya da etkiden elde edebileceği en yüksek can puanını alır.
- İyi bakış açılı yaratıkları etkileyen lanetler baskılanmıştır.

Eğer tek boynuzlu at ölürse bu etkiler anında sona erer.

Tek Boynuzlu At

Büyük göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 67 (9z10 + 18)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, felç olma, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Gökçe, Elfçe, Perice, telepati 24 m.
Zorluk 5 (1.800 DP)

Hücum. Tek boynuzlu at, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada (bu sırasında) o hedefe boynuzuyla isabetli bir saldırı yaparsa hedef 9 (2z8) delici zarar alır. Hedef bir yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Doğal Büyüyapımı. Tek boynuzlu atın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Tek boynuzlu at, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *iyiyle kötüyü bul, meşhini işi, izsiz geçiş*
1/gün: *Sakinleştir, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır, dolandolaş*

Büyü Direnci. Tek boynuzlu atın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Tek boynuzlu atın saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Tek boynuzlu at iki saldırı yapar: Biri toynaklarıyla diğeri boynuzuyla.

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Boynuz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar.

İyileştiren Dokunuş (3/Gün). Tek boynuzlu at başka bir yaratığa boynuzuyla dokunur. Hedef büyülü olarak 11 (2z8 + 2) can puanı kazanır. Buna ek olarak dokunuş tüm hastalıkları iyileştirir ve hedefi etkileyen tüm zehirleri etkisiz hale getirir.

Işınlanma (1/Gün). Tek boynuzlu at büyülü olarak kendisini ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta olan, görebildiği ve gönüllü olan en fazla 3 yaratığı, giydikleri veya taşıdıkları ekipmanlarıyla beraber, kendisinin aşina olduğu ve bulunduğu yerden en fazla 2 km. uzaklıkta olan bir yere ışınlayabilir.

Efsanevi Eylemler

Tek boynuzlu at, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Tek boynuzlu at, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

Toynaklar. Tek boynuzlu at toynaklarıyla bir saldırı yapar.

Göz Kamaştıran Kalkan (2 Eylem Harcar). Tek boynuzlu at kendisinin veya kendisinden en fazla 24 m. uzaklıkta ve görebildiği bir yaratığın etrafında göz kamaştıran, yanardöner büyülü bir kalkan yaratır. Hedef, tek boynuzlu atın bir sonraki sırasının sonuna değin ZS'sine +2 bonus kazanır.

Kendini İyileştir (3 Eylem Harcar). Tek boynuzlu at büyülü olarak 11 (2z8 + 2) can puanı kazanır.

VAMPİRLER

Sonu gelmeyen bir geceye uyanmış olan vampirler kaybettikleri hayatın açlığını çekerler ve bu açlığı da yaşayanların kanını içerek bastırırlar. Güneş ışığından nefret ederler çünkü güneşin dokunuşu onları yakar. Asla gölgeleri veya yansımaları olmaz. Yaşayanlar arasında fark edilmek istemeyen bir vampir karanlıkta kalmalı ve yansıtıcı yüzeylerde uzak durmalıdır.

Kara Arzular. Bir vampir önceki hayatına dair anılarını korusun veya korumasın, hortlak doğası onu ele geçirdikçe duygusal bağları da ortadan kaybolmaya başlar. Aşk takıntılı bir açlığa, arkadaşlık kıskanç bir rekabete dönüşür. Vampirler, duygular yerine o duyguların fiziksel sembollerini takip ederler. Sevgi isteyen bir vampir güzel veya yakışıklı bir gencin peşine düşebilir. Gençliğe takıntılı bir vampir için bir çocuk bu saplantının temsilcisi olabilir. Başkaları da kendini sanat eserleriyle, kitaplarla, işkence aletleriyle veya öldürdükleri yaratıklardan aldıkları eşyalarla çevreler.

Ölümden Doğanlar. Bir vampirin kurbanlarının çoğu vampir yavruları olur – vampir yavrusu, bir vampirin kan için hissettiği açlığa sahiptir ama onu yaratan vampirin kontrolü altındadır. Eğer gerçek bir vampir, bir yavruyu kendi kanıyla beslerse efendisinin kanını içen bu yavru gerçek vampire dönüşür ve artık efendisinin kontrolü altında olmaz. Çok az sayıda gerçek vampir böyle yapar. Vampir yavrusu, yaratıcısı öldüğünde de serbest kalır, iradesi özgür olur.

Mezara Zincirli. Her vampir, gündüzleri içinde dinlenmek zorunda olduğu tabutuna, lahdine veya mezarına bağlıdır. Eğer bir vampir resmi bir gömü merasimiyle toprağa gömülmediyse, vampir dönüşümü geçirdiği yerdeki toprağın yarım metre altında dinlenmelidir. Bir vampir tabutunun yerini değiştirerek veya mezarındakı toprağın büyük bir kısmını başka bir yere naklederek dinlenme yerini değiştirebilir. Bazı vampirler bu yolla kendileri için birden fazla dinlenme yeri yaparlar.

Hortlak Doğası. Vampirin de vampir yavrusunun da havaya ihtiyacı yoktur.

"BEN KADİM OLANIM, BEN TOPRAĞIM. BAŞLANGICIM GEÇMİŞIN KARANLIĞINDA KAYBOLMUŞTUR. BEN SAVAŞÇI OLANDIM, BEN İYİ VE ADİL OLANDIM. ADİL BİR İLAHIN GAZABI GİBİ YERYÜZÜNDE İLERLEDİM. AMA NASIL Kİ RÜZGÂR, ZAMAN İÇİNDE TAŞI BİLE KUMA ÇEVİRİRSE SAVAŞ VE ÖLÜM YILLARI DA YAVAŞ YAVAŞ RUHUMUN GÜCÜNÜ TÜKETTİ."

—KONT STRAHD von ZAROVICH

OYUNCU KARAKTERLERİ OLARAK VAMPİRLER

Önce bir vampir yavrusuna sonra da bir vampire dönüşen bir oyuncu karakterinin oyun puanları ve bilgileri, Guç, Çeviklik ve Bunye puanları haricinde değişmez. Bu puanlar zaten 18 veya bundan daha yüksek değilse 18'e yükselir Buna ek olarak bu karakter, vampirin zarar dirençlerini, karagörüsunü, kişisel özelliklerini ve eylemlerini kazanır Vampirin saldırıda kullandığı saldırı kontrolleri ve zarar zarları Guç puanına dayalıdır Tılsımla eylemi için GS, 8 + vampirin yetkinlik bonusu + vampirin Karizma tamlayıcısıdır Karakterin bakış açısı adil kötü olur ve vampirzm hastalığı bir *dilek* büyüsü ile tersine döndürülünceye veya karakter öldürülüp yeniden yaşama döndurulunceye değin bu karakterin kontrolunu ZE ustlenebilir

Strahd von Zarovich

Zeki bir filozof ve yetenekli bir savaşçı olan Strahd von Zarovich halkının geleceği için sayısız savaşta ölümle burun buruna geldi. Savaş ve ölüm, sonunda onun gençliğini ve gücünü elinden aldığında Barovia vadisinin ıssızlığına çekildi ve burada kendine muazzam yüksek kulelere sahip bir kale inşa etti ve buradan topraklarını gözlemeye ve korumaya başladı. Kardeşi Sergei de onunla beraber yaşamak için Ravenloft (Kuzgun Yuvası) Kalesi'ne geldi, onun danışmanı ve yoldaşı oldu.

Strahd kardeşinde, kaybettiği her şeyi görüyordu. Sergei yakışıklı ve gençti. Ama Strahd yaşlanmış ve yıpranmıştı. Kardeşliklerine kıskançlığın gölgesi düştü, nihayetinde birbirlerinden nefret eder hale geldiler. Strahd'ın sevgilisi, evlilik sözü verdiği Tatyana, Sergei için onu terk etti.

Tatyana'nın kalbini geri kazanmak için son, umutsuz bir teşebbüste bulunan Strahd onu ölümsüz yapan karanlık güçlerle bir anlaşma yaptı. Sergei ve Tatyana'nın düğününde kardeşinin karşısına çıktı ve onu öldürdü. Bunu gören Tatyana kaçtı ve kendini kalenin surlarından aşağı attı. Efendilerinin bir canavara dönüştüğüne şahit olan Strahd'ın muhafızları oklarını onun üzerine yağdırdılar. Ama Strahd ölmedi. Çünkü bir vampir olmuştu – pek çok bilgeye göre ilk vampir.

Dönüşümünün ardından geçen yüzyıllarda Strahd'ın yaşam ve gençlik isteği her geçen gün bir öncekine kıyasla daha da şiddetlendi. Artık karanlık kalesinde oturuyor, düşünüyor, elinden yitip gidenleri çaldıkları için yaşayanları suçluyor ve kendi yarattığı trajedideki sorumluluğunun farkına bile varmıyor.

Vampir İni

Bir vampir kendine in olarak bir kale, tahkimatlı bir malikâne veya surlu bir manastır gibi büyük, ihtişamlı ama korunabilir bir yer seçer. Tabutunu, vampir yavruları veya diğer sadık gece yaratıkları tarafından korunan yer altındaki bir lahite veya mahzene yerleştirir.

Bölgesel Etkiler

Bir vampirin inine ev sahipliği yapan bir bölge bu yaratığın doğa dışı varlığı yüzünden çarpıklaşır, aşağıdaki etkilerden birine, birkaçına veya hepsine neden olabilir.

- İnin bölgesindeki yarasa, fare ve kurt nüfusunda ciddi bir artış olur.
- İnin 200 metre çevresindeki bitkiler solup, kurur. Dalları ve kökleri çarpık ve dikenli bir hale bürünür.
- İnin 200 metre çevresinde oluşan gölgeler olağandışı şekilde kasvetli görünür ve bazen canlılarmış gibi hareket ederler.
- İnin 200 metre çevresinde, yerin hemen üzerinde bir sis oluşur. Bu sis arada sırada yakalamaya çalışan pençeler ve dolanan yılanlar gibi ürkütücü biçimler alır.

Vampir yok edilirse bu etkiler 2z6 gün sonra ortadan kaybolur.

VAMPİR

Orta hortlak (biçimdeğiştiren), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)
Can Puanı 144 (17z8 + 68)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bil +7, Kar +9
Beceriler Algı +7, Gizlilik +9
Zarar Dirençleri çürütücü; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 13 (10.000 DP)

Biçimdeğiştiren. Eğer vampir gün ışığında veya akan suyun içinde değilse eylemini kullanarak Minik bir yarasaya veya Orta bir sise dönüşebilir veya asıl haline geri dönebilir.

Vampir yarasa biçimindeyken konuşamaz. Yürüme hızı 2 metredir Uçma hızı 12 metredir. Boyutu ve hızı hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları değişmez. Giydiği her şey onunla beraber dönüşür ama taşıdıkları dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

Vampir sis biçimindeyken hiçbir eylemini kullanamaz, konuşamaz, nesnelerle etkileşime geçemez. Ağırlıksızdır. Uçma hızı 8 metredir. Havada süzülebilir. Düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. Buna ek olarak eğer bir yerden hava geçebiliyorsa sis de sıkışmaksızın geçebilir. Ama sudan geçemez. Güç, Çeviklik ve Bünye kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Gün ışığında aldıkları hariç olmak üzere tüm büyüsüz zararlara karşı bağışıklığı vardır.

Efsanevi Direnç (3/Gün). Eğer vampir bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

Sissi Kaçış. Bir vampir dinlenme yerinin dışında 0 can puanına düşerse, gün ışığında veya akan su içinde olmaması şartıyla, bilinçsiz olmak yerine bir sis bulutuna dönüşür (Biçimdeğiştiren özelliğinde olduğu gibi). Eğer dönüşemezse yok edilmiştir.

Sis biçiminde 0 can puanına düşerse vampir biçimine geri dönebilir ve 2 saat içinde dinlenme yerine ulaşamazsa yok edilmiş olur. Dinlenme yerine ulaştığında vampir biçimine geri döner. Bunun ardından en az 1 can puanı kazanıncaya değin durumu felç olmuştur. Dinlenme yerinde 0 can puanıyla 1 saat geçirdikten sonra 1 can puanı kazanır.

Canlanma. Vampir, en az 1 can puanı varsa ve gün ışığında veya akan suyun içinde değilse sırasının başında 20 can puanı geri kazanır. Eğer vampir ışıltı zararı veya kutsal sudan gelen bir zarar alırsa bu özellik vampirin bir sonraki sırasının başında işlemez.

Örümcek Ayağı. Vampir, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir

Vampir Zayıflığı. Vampirin şu kusurları vardır:

Yasaklı. Vampir, içinde yaşayanlardan en az birisi tarafından davet edilmediği sürece bir ikametgâha giremez.

Akan Suyun Çarptığı. Vampir, sırasını akan bir su içinde bitirirse 20 asit zararı alır.

Kalbe Kazık. Tahtadan yapılmış delici bir silah, vampir dinlenme yerinde ve durumu güçsüzken vampirin kalbine sokulursa vampir, bu kazık kalbinden çıkartılıncaya değin, felç olur.

Gün Işığı Hassasiyeti. Vampir, sırasına gün ışığında başlarsa 20 ışıltı zararı alır. Gün ışığındayken yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır

EYLEMLER

Çoklusaldırı (Sadece Vampir Biçiminde). Vampir iki saldırı yapar, bunlardan sadece bir tanesi ısırık saldırısı olabilir.

Silahsız Saldırı (Sadece Vampir Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) sersemletici zarar. Vampir zarar vermek yerine hedefi yakalayabilir (kurtulmak için GS 18).

Isırık. (Sadece Vampir veya Yarasa Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir gönüllü yaratık veya vampir tarafından yakalanmış bir yaratık veya durumu güçsüz veya kısıtlanmış olan bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar ve 10 (3z6) çürütücü zarar. Hedefin can puan üst sınırı alınan çürütücü zarar kadar azalır ve vampir de bu zarar kadar can puanını geri kazanır. Bu azalma, hedef uzun bir molayı bitirinceye değin geçerli olur. Eğer bu zarar hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür. Bu şekilde öldürülen ve toprağa gömülen bir insanımsı, sonraki gece, onu öldüren vampirin kontrolü altındaki bir vampir yavrusu olarak dirilir.

Tılsımla. Vampir görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan bir insanımsıyı hedef alır Eğer hedef de vampiri görebiliyorsa bu hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolu yapmalı ya da vampir tarafından tılsımlanmalıdır. Tılsımlanan hedef, vampiri sözü dinlenen ve korunması gereken güvenilir bir arkadaşı olarak görür. Hedef, vampirin kontrolü altında olmasa da vampirin isteklerini elinden geldiğince yerine getirir veya eylemlerine elinden geldiğince destek verir. Ayrıca vampirin ısırık saldırısına karşı gönüllü bir hedeftir.

Ne zaman vampir veya vampirin müttefikleri hedefe karşı zarar verici bir şey yaparsa hedef kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Aksı halde bu etki 24 saat boyunca veya vampir yok edilinceye değin veya vampir, hedefin içinde olduğu varlık âleminden farklı bir âlemde bulununcaya değin veya vampir bonus eylemini kullanarak bu etkiyi sonlandırıncaya değin etkili olur.

Gecenin Çocukları (1/Gün). Vampir, güneşin henüz doğmamış olması şartıyla büyülü olarak 2z4 yarasa sürüsünü veya fare sürüsünü büyülü olarak çağırabilir. Vampir dışarıdayken bunlar yerine 3z6 kurt da çağırabilir. Çağrılan yaratıklar 1z4 savaş turu içinde ortaya çıkarlar, vampirin müttefiki olarak hareket ederler ve onun sözel emirlerine itaat ederler. Bu hayvangiller 1 saat boyunca veya vampir ölünceye değin veya vampir bonus eylemini kullanarak onları gönderinceye değin varlıklarını korurlar.

EFSANEVİ EYLEMLER

Vampir, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Vampir, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

İlerle. Vampir saldırı fırsatlarını tetiklemeden hızı kadar ilerleyebilir.
Silahsız Saldırı. Vampir bir silahsız saldırı yapar.
Isırık (2 Eylem Harcar). Vampir bir ısırık saldırısı yapar.

Ayrıt: Vampir Savaşçılar ve Büyü Yapıcılar

Bazı vampirlerin savaş eğitimi vardır ve savaşlarda bulunmuşlardır. Bir **savaşçı vampir** levha zırh giyer (ZS 18), bir büyük kılıç kullanır, zorluk derecesi 15'tir (13.000 DP) ve şu fazladan eylem seçeneklerine sahiptir:

Çoklusaldırı. Vampir iki büyük kılıç saldırısı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Bazı vampirler arkışlı sanatlarla uğraşırlar. **Büyü yapabilen bir vampir**in zorluk derecesi 15'tir (13.000 DP) ve şu özelliğe sahiptir:

Büyüyapmak. Vampir 9. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zeka'dır (büyü kurtulma GS'sı 16, buyülu saldırılara +8). Vampir şu sıhırbaz büyulerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (ıstediği an): *ayaz ışını, buyücü eli, tızarmak*
1. Seviye (4 hazne): *dıl bıl, sıs bulutu, uyu*
2. Seviye (3 hazne): *ayna ımge, esınti duvarı, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *bulunmazlık, lanet bahşet, olüyu canlandır*
4. Seviye (3 hazne): *büyuk gorünmezlık, çurüt*
5. Seviye (1 hazne): *kişiye hükmet*

Vampir Yavrusu

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 82 (11z8 + 33)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bil +3
Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Zarar Dirençleri çürütücü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Duyular karagöru 48 m., edilgen Algı 13
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 5 (1.800 DP)

Canlanma. Vampir, en az 1 can puanı varsa ve gün ışığında veya akan suyun ıçinde değilse sırasının başında 10 can puanı geri kazanır. Eğer vampir ışıltı zararı veya kutsal sudan gelen bir zarar alırsa bu özellik vampirin bir sonrakı sırasının başına değin işlemez.

Örümcek Ayağı. Vampir, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Vampir Zayıflığı. Vampirin şu kusurları vardır:

Yasaklı. Vampir, içinde yaşayanlardan en az birisi tarafından davet edilmediği sürece bir ikametgâha giremez.

Akan Suyun Çarptığı. Vampir, sırasını akan bir su içinde bitirirse 20 asit zararı alır.

Kalbe Kazık. Tahtadan yapılmış delici bir silah, vampir dinlenme yerinde ve durumu güçsüzken vampirin kalbıne sokulursa vampir, bu kazık kalbinden çıkartılıncaya değin, felç olur.

Gün Işığı Hassasıyeti. Vampır, sırasına gün ışığında başlarsa 20 ışıltı zararı alır. Gün ışığındayken yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece Vampir Biçiminde). Vampir iki saldırı yapar, bunlardan sadece bır tanesi ısırık saldırısı olabilir.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) kesici zarar. Vampır zarar vermek yerine hedefi yakalayabilir (kurtulmak için GS 13).

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir gönüllü yaratık veya vampır tarafından yakalanmış bir yaratık veya durumu güçsüz veya kısıtlanmış olan bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar. Hedefin can puan üst sınırı, alınan çürütücü zarar kadar azalır ve vampir de bu zarar kadar can puanını geri kazanır. Bu azalma, hedef uzun bır molayı bitirınceye değin geçerli olur. Eğer bu zarar hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür.

"BİR FISKIYE ÇEŞMESİNDEN VEYA HAVUZDAN SU İÇMEDEN ÖNCE İÇİNE BİR BAKIR SİKKE AT. YAŞAMIN KARŞILIĞINDA UFAK BİR BEDEL."

—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 2. KURALI

Su Garibi

Su garibi, bir havuz veya çeşme gibi belirli bir su kitlesine bağlanmış, unsursal bir muhafızdır. Suyun içindeyken görünmezdir, yılana benzeyen şekli ancak saldırmak için kendini gösterdiğinde ortaya çıkar. Çağırıcısı ve çağırıcısının belirlediği kişiler dışındaki her yaratığa saldırmak için yılana benzer su kitleleri kullanır. Öldürüldüğünde sıradan, hareketsiz bir su gölcüğü haline gelir.

İyi ve Kötü Garipler. Çoğu unsursal gibi bir su garibinin de iyi veya kötü anlayışı yoktur. Bununla beraber kutsal veya manen kirli bir su kaynağına bağlanan su garibi zaman içinde buranın doğasını kendine alır, tarafsız iyi veya tarafsız kötü olur.

Tarafsız iyi bir su garibi, davetsiz misafirleri öldürmektense onları korkutup kaçırmaya çalışır. Tarafsız kötü bir su garibi ise kurbanlarını öldürmekten zevk alır, hatta çağrıcısına bile saldırabilir. Kötü bir su garibi *yemek ve içeceği temizle* büyüsüyle kötülükten arındırılabilir ve böylece su garibi kötü bakış açısından kurtulabilir.

Unsursal Doğa. Bir su garibinin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Su Garibi

Buyuk unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 58 (9z10 + 9)
Hızı 0 m, yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Zarar Dirençleri ateş; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, zehirlenme, kısıtlanma, yere düşme, bilinçsiz olma
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 10
Diller Sunalı anlar ama konuşmaz
Zorluk 3 (700 DP)

Suda Görünmez. Su garibi suyun tamamen içindeyken görünmezdir.

Suya Bağlı. Bağlı olduğu sudan ayrılırsa veya bu su yok edilirse su garibi de ölür.

Eylemler

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 13 (3z6 + 3) sersemletici zarar. Hedef Orta veya daha küçük boyutluysa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13) ve su garibine doğru 2 m. çekilmiştir Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır, su garibi hedefi suyun içinde boğmaya çalışır ve su garibi başka bir hedefi yakalayıp boğamaz.

Dirit

Dirit, hayattayken kara isteklere ve büyük bir kibre sahip olan ve öldükten sonra dirilen kötü hortlaklara verilen bir yakıştırmadır. Ölüm böyle bir yaratığın kalbini durdurduğunda ve nefesini kestiğinde ruhu Orcus veya başka bir kötü ilaha yakarır ve biraz daha hayatta kalmak için yalvarır, anlaşma yapmak ister: yaşamın kendisine karşı sonsuza savaşmak için hortlak olmayı ister. Eğer kara bir güç bu çağrıya cevap verirse bu ruha hortlaklık bahşedilir ki kötü isteklerini ve amacını yerine getirebilsin.

Diritler, önceki yaşamlarına ait anıları ve istekleri hatırlarlar. Kendilerini hortlak yapan kara gücün çağrısına karşılık verir, kendi bağımsızlıklarını korurken onları yeni efendileri olarak kabul eder ve memnuniyetleri için ellerinden geleni yaparlar. Asla yorulmayan bir dirit durup dinlenmeden ve dikkatini dağıtmadan hedeflerini takip edebilir.

Yaşam Yiyiciler. Ne hayatta ne de ölü olan diritler bu yaşam ve sonraki arasında daimi bir geçiş halindedirler. Hayattayken sahip olduğu parlak ışık gitmiştir ve onun yerine yaşayan tüm diğer canlılardaki bu parlak ışığı tüketme arzusu gelmiştir. Bir dirit saldırdığında bu yaşam özü onun kara gözlerinde akkor halindeki bir demir gibi parlar ve diritin soğuk dokunuşu etten, giysiden ve hatta zırhtan bu yaşam ışığını çekip alır.

Mezarın Gölgesi. Diritler, gündüzleri gözden kaçar, nefret ettikleri gün ışığının erişemediği karanlıklara çekilir, yaşadıkları höyüklere, yeraltındaki mahzenlere ve mezarlara giderler. İnleri sessiz, ıssız yerlerdir, ölü bitkilerle çevrilidir, gözle görülür şekilde karadır ve hiçbir kuş ve hayvangil buralara uğramaz.

Bir dirit tarafından öldürülen insanımsılar, onun kontrolü altındaki zombiler olarak dirilebilir. Yaşayanlar ruhlarına duyduğu açlıkla ve kendilerini hortlak haline getiren güç için hissettikleri arzuyla bazı diritler, tayflar gibi kötü liderlerin yönetiminde baskın ve ilk saldırı askerleri olarak görev yapabilir. Asker olarak plan yapma yeteneğine sahiptirler ama bunu nadiren yaparlar. Üstünlük için yok etme yönündeki isteklerine ve hedefleri ile kendileri arasında duran her yaratığı öldürmeye dayalı açlıklarına güvenirler.

Hortlak Doğası. Diritin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Dirit

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 14 (çivili deri)
Can Puanı 45 (6z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Zarar Dirençleri çürütücü; gümüşle kaplanmamış büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 3 (700 DP)

Gün Işığı Hassasiyeti. Dirit, güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Dirit iki uzun kılıç saldırısı veya iki uzun yay saldırısı yapabilir. Bir uzun kılıç saldırısı yerine Yaşam Oluğu saldırısını kullanabilir.

Yaşam Oluğu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 5 (1z6 + 2) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlayıncaya kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yuksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür.

Bu saldırı ile öldürülen bir insanımsı, yaşama geri döndürülmezse veya bedeni yok edilmezse, 24 saat sonra diritin kontrolü altındaki bir zombi olarak dirilir. Dirit, aynı anda on iki taneden fazla zombiyi kontrol altına alamaz.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z8 + 2) kesici zarar veya eğer silah iki elle kullanıldıysa 7 (1z10 + 2) kesici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

İN-CİN TOPU

Minık hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19
Can Puanı 22 (9z4)
Hızı 0 m., uçma 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Zarar Bağışıklıkları yıldırım, zehir
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, çürütücü, gümbürtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesıcı zararlar
Durum Bağışıklıkları bitkinlik, yakalanma, felç olma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 2 (450 DP)

Yaşam Tüket. İn-cin topu bonus eylemini kullanarak kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, 0 can puanına sahip ama halen hayatta olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alabilir. Hedef bu buyüye karşı başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ölmelidir. Eğer hedef ölürse in-cin topu 10 (3z6) can puanını geri kazanır

Geçici. İn-cin topu hiçbir şey giyemez veya taşıyamaz.

Tinsel Hareket. İn-cin topu, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Değişken Aydınlatma. İn-cin topu 2 ila 8 metre arasındaki yarıçaplı bir alanı parlak ışıkla ve bunun dışında yer alan, parlak ışıkla aydınlatılan alana eşit boyuttaki alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. İn-cin topu bonus eylemini kullanarak bu yarıçapı değiştirebilir.

EYLEMLER

Çarp. *Yakın Dövüş Büyüsü Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z8) yıldırım zararı.

Görünmezlik. İn-cin topu ve ışığı, saldırı yapıncaya, Yaşam Tüket özelliğını kullanıncaya veya konsantrasyonu (bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erinceye değin büyülü olarak görünmez olabilir.

İN-CİN TOPLARI

İn-cin topları, ıssız yerlerde ve savaş alanlarında bulunan kötücül, küçük ışık toplarıdır. Korku ve umutsuzlukla beslenmek için kötü bir kader veya kara bir büyüyle buralara bağlanmışlardır.

Umut ve Umutsuzluk. İn-cin topları uzaktan, oynayan fener ışıkları gibi görünürler. Renklerini değiştirme veya tamamen sönme yetenekleri vardır. Işıklarını yaktıklarında umut verirler, onları izleyen yaratıkları güvenliğe davet eder görünürler.

İn-cin topları, avlarının çektiği acıyla beslenmek ve ölürken attıkları çığlıklardan zevk almak için gafil yaratıkları bataklıklara, canavar inlerine ve diğer tehlikeli yerlere çekerler. İn-cin topunun oyunlarına kurban giden kötü bir yaratığın kendisi daha sonra bir in-cin topuna dönüşebilir; kederli ruhu, cansız bedeninin üzerindeki bir mum alevi gibi ışık saçmaya başlar.

Umutsuzluk Tarafından Tüketilmiş. İn-cin topları, güçlü büyünün nüfuz ettiği unutulmuş topraklarda dolanırken büyük bir acı veya ıstırap içinde hayatını yitirmiş kötü ruhlardır. Kederin, sisten daha ağır bir şekilde yeryüzüne çöktüğü yerler olan bataklıklarda veya cesetlerle dolu savaş alanlarında büyük bir zevkle dolanırlar. Buna benzer kayıp umutların ve anıların ıssızlığında tuzağa düşmüş olan in-cin topları başka yaratıkları da kasvetli bir ölüme çeker ve onların sefaletlerinden beslenirler.

Kötülüğün Hizmetkârları. İn-cin topları nadiren konuşurlar. Ama konuştuklarında da sesleri zayıf, uzaktan gelen fısıltılarmış gibi çıkar. Ayrılmadıkları sefil bölgelerinde bazen çarpık komşularıyla çıkarcı bir işbirliğine girerler. Cadalozlar, oniler, siyah ejderhalar ve kötü tarikatçılar, yeni kurban getirmeleri için in-cin toplarıyla beraber çalışırlar. Kötü müttefikleri, yaratıkların etrafını sarıp onları öldürürken in-cin topları da onların üzerinde süzülür, son nefeslerindeki ıstırabı içer ve yaratığın gözlerindeki hayat ışığı sönerken inanılmaz bu anın tadını çıkarırlar.

Hortlak Doğası. Bir in-cin topunun havaya, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Tayf

Bir tayf, kötülüğün yeniden doğmuş hali, tüm yaşamı ortadan kaldırmak isteyen tinsel bir varlıktır. Bu yaratık yok edici güçle doludur ve sadece yanlarından geçmesi bile yakındaki bitiklerin solup ölmesine neden olur. Hayvanlar ondan kaçar. Tayfın kan dondurucu varlığı bile küçük ateşleri söndürmesi için yeterlidir.

Uğursuz Unutulmuşluk. Ölümlü bir insan alçaklara yaraşır bir ömür sürdüğünde veya bir bukla anlaşma yaptığında ruhu Aşağı Âlemler'de sonsuza değin mahkûm olur. Bununla beraber bazen ruh o kadar kötücül, olumsuz, yok edici güç ve enerjiyle dolu olur ki kendi içine çöker ve fırsatını bulduğu ilk anda bir tür ölüm sonrası yaşama kaçar. Bu olduğunda ruh, ruhsuz bir tayf halini alır -öldüğü âlemde tuzağa düşmüş kötücül bir boşluk. Tayfın önceki varlığından geriye neredeyse hiçbir şey kalmaz; bu yeni biçiminde sadece başka yaşamları yok etmek için vardır.

Bedensiz. Bir tayf, ölümlü bir yaratığın sisi yararak ilerlemesi kadar kolay bir biçimde katı yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir.

Bir tayf, ölümlü yaşamına ait bazı anıları sanki gölgemsi birer yankılarmış gibi hatırlayabilir. Bununla beraber en derin izi bırakmış olaylar ve duygular bile etkisiz birkaç anıdan, yarı hatırlanan rüyalardan başka bir şey değildir.

Bir tayf hayattayken hayran olduğu bir şeye bakmak için bir anlığına duraksayabilir veya eski bir dostu gördüğü için öfkesini kısa bir süreliğine dizginleyebilir. Fakat böyle anlar nadirdir çünkü tayfların çoğu şimdiki halleri için eski hallerini suçlarlar.

Hortlak Kumandanlar. Bir tayf, kısa süre önce vahşice ölmüş insanımsı bir yaratığın ruhundan, hortlak bir hizmetkâr yaratabilir. Bu kederli ruhlar yör, yaşayan her şeyden nefret eden bir yaratık halini alırlar.

Tayflar bazen sayılamayacak kadar çok sayıda ölüden oluşan ordulara kumanda eder, yaşayan canlıların sonunu planlarlar. Savaşmak için mezarlarından çıktıklarında yaşam ve umut, rüzgarın önündeki kum gibi dağılıp gider. Bir tayfın kuvvetleri geri çekilmek zorunda bırakılsa da işgal altında tuttukları topraklar o kadar lanetli, çürümüş ve ölmüş bir duruma gelir ki üzerinde yaşayanlar da açlık çeker ve ölürler.

Hortlak Doğası. Tayfın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Tayf

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 67 (9z8 + 27)
Hızı 0 m., uçma 24 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12
Diller hayattayken bildiği diller
Zorluk 5 (1.800 DP)

Tinsel Hareket. Tayf, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1z10) büyü gücü zararı alır.

Gün Işığı Hassasiyeti. Tayf güneş ışığındayken saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Eylemler

Yaşam Oluğu. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 21 (4z8 + 3) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlayıncaya kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür.

Yör Yarat. Tayf, kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve en fazla 1 dakika önce ve vahşice ölmüş olan bir insanımsıyı hedef alır. Hedefin ruhu, cesedinin alanında ya da ona en yakın boş alanda bir yör olarak dirilir. Bu yör tayfın kontrolü altındadır. Tayf, aynı anda yedi taneden fazla yörü kontrol altına alamaz.

Ejderek

Yabanlıktaki gezginler bazen avını taşıyan kara kanatlı bir ejderek görmek için başlarını göğe kaldırırlar. Büyük ejderhaların kuzenleri olan bu yaratıklar onlarla aynı ormanları ve mağaraları paylaşır. Görünüşleri medeniyetin sınırlarında alarm zillerinin çalmasına neden olur.

Bir ejdereğin iki pullu bacağı, derili kanatları ve ucunda en güçlü silahı olan sinir ve kasla dolu bir kuyruğu vardır. Bu silahı zehirli iğnesidir. Bir ejdereğin zehri, bir yaratığı saniyeler içinde öldürebilir. Aşırı derecede güçlü olan ejderek zehri, kurbanının kanına karışır, kalbine doğru ilerlerken damarların ve arterlerin çözülmesine neden olur. Bununla beraber ejderekler ne kadar ölümcül olurlarsa olsunlar maceracılar, simyasal bileşenlerde ve silahları kaplamada kullanılan ejderek zehrini elde etmek için onları takip eder ve avlarlar.

Havacı Avcılar. Bir ejderek, avını başka türlü ele geçiremeyecekse ya da bir hava savaşının mümkün olmayacağı bir tuzağa çekilmemişse asla yerde savaşmaz. Eğer yerde yüzleşmeye zorlanırsa ejderek yere eğilir, zehirli iğnesini başının üzerinde tutar ve tıslayarak hırlar.

Saldırgan ve Umursamaz. Avını avlamaya kararlı olan bir ejderek ancak ya ciddi bir yara alırsa ya da avı, midesine indirecek başka bir yaratık buluncaya değin ondan kaçmayı başarırsa ölümcül takibinden vaz geçer. Kaçmakta olan bir yaratığı kendisinin giremeyeceği kadar küçük bir yere sıkıştırırsa ejderek buranın girişinde nöbet tutar ve fırsat buldukça zehirli iğnesini kullanır.

Sıradan yaratıklardan daha kurnaz olsalar da ejderekler ejderha kuzenlerinin zekâsından yoksundur. Bundan dolayı bir ejderekle karşılaştığında sakinliklerini korumayı başaran yaratıklar, sıklıkla ondan kaçınmayı veya atlatmayı başarabilirler. Ejderekler yollarının üzerinde bir tuzak olup olmamasına aldırmadan avlarına doğrudan giden en kısa yolu seçerler.

Evcil Ejderekler. Bir ejderek binek olarak kullanılması için eğitilebilir ama böyle yapmak zor ve ölümcül bir mücadeleye girişmek demektir. Bu amaç için yumurtadan yeni çıkmış bir tanesiyle işe başlamak en iyi sonuçları verir. Bununla beraber bir ejdereğin şiddetli mizacı pek çok ejderek efendisi olmak isteyenin canına mâl olmuştur.

Ejderek

Büyük ejderha, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 110 (13z10 + 39)
Hızı 8 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Beceriler Algı +4
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller —
Zorluk 6 (2.300 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Ejderek iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla diğeri iğnesiyle. Uçarken bunlardan birinin yerine pençelerini de kullanabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar. Hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

W

"Cebinde her zaman birkaç mücevher taşı. Aç bir gazar ezen yardım etmek isteyen bir gazar ezendir."
—Esrarlı X'in zindanda hayatta kalmaya dair 6. kuralı

Gazar Ezen

Unsursal Toprak Âlemi'nin yerli, garip yaratıkları olan gazar ezenler mücevherleri ve değerli madenleri koklayarak bulur, bunun ardından bunları midesine indirmek için yerin altından, hatta kayaların içinden geçerek ilerler. Asıl Âlem'deyken hayatta kalmak için Karanlıkaltı boyunca çok uzak yerlere yolculuk yaparlar; besin kaynakları olan değerli taşlar azaldığında, madencilere ve ganimet avcılarına karşı saldırgan bir tutum benimserler.

Bir gazar ezenin doğaüstü ağır gövdesi ve başının üzerinde bulunan büyük, güçlü çenesi onun olağandışı bir kökeni olduğuna işaret etmektedir. Üç uzun kolunun her birinin ucunda keskin birer pençe vardır; üç büyük, taştan göz kapaklara sahip olan gözleri de her tarafını görmesini sağlar.

Unsursal Gezginler. Unsursal toprak gücüne sahip olan bir gazar ezen, balığın suda gittiği gibi toprak ve kaya içinde yolculuk eder. Hareket ettiğinde toprağın veya kayanın yerini değiştirmez, onları yerlerinden etmez. Sadece ardında bir tünel, delik veya oradan geçtiğine dair bir iz bırakmadan toprak veya kayanın içinden kayıp gider.

Gazar ezenler ait oldukları, karınlarını doyurmak için rahatlıkla bol miktarda mücevher ve değerli mineral buldukları Toprak Âlemi'nden ayrılmak istemezler. Bir gazar ezen ister kazayla ister merakı yüzünden kendini Asıl Âlem'de bulursa, hayatta kalmak ve evine dönmek için yollar arar.

Dilenciler ve Hırsızlar. Gazar ezenler değerli metaller ve taşlar için yerin derinliklerinde dolanır dururlar. Organik maddeleri sindiremedikleri için diğer yaratıkların çoğunu görmezden gelirler. Bununla beraber sahip oldukları koku alma yeteneğinin gücü, onları genellikle metal paralar ve mücevherler taşıyan maceracılara çeker. Gazar ezenler kötü yaratıklar olmadığı için maceracıların elindeki değerli ganimetleri almak için yalvarırlar hatta onları ikna etmek için pazarlık bile yaparlar. Çünkü yer altında yaptığı yolculuklar sayesinde olan bitenlere dair bilgileri vardır. Talepleri reddedilen bir gazar ezen tehdit etmeye ve sataşmaya başlayabilir. Eğer açlıktan ölme noktasındaysa veya cinleri tepesine çıktıysa güç kullanmayı dahi göze alabilir.

Gazar Ezen

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 73 (7z8 + 42)
Hızı 8 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +3
Zarar Dirençleri adamantın olmayan büyüsüz silahların verdiği delici ve kesici zararlar
Duyular karagörü 48 m., titrerhis 48 m., edilgen Algı 16
Diller Yerel
Zorluk 5 (1.800 DP)

Yeryolu. Gazar ezen büyüsüz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiği maddeyi etkilemez.

Taş Kamuflajı. Gazar ezenin taşlı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Ganimet Hissi. Gazar ezen, koklayarak, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan demir paralar ve mücevherler gibi değerli madenler ve taşların nerede olduklarını tam olarak belirleyebilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Gazar ezen üç pençe saldırısı ve bir ısırık saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (3z6 + 3) delici zarar.

"SİLAH BAŞINA!
ULUYAN RÜZGÂR DEĞİL!"
–ZÜMRÜT AZINLIK'TAN KELESTA ŞAHİN

Koncolos (Yeti)

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 51 (6z10 + 18)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Yetice
Zorluk 3 (700 DP)

Ateş Korkusu. Eğer koncolos ateş zararı alırsa bir sonraki sırasının sonuna değin yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantaja sahip olur.

Güçlü Koklama. Koncolosun koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Kar Kamuflajı. Koncolosun karlı arazide saklanmak için yapacağı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Koncolos mümkünse Donduran Bakış eylemini kullanabilir ve sonra da iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) kesici zarar ve 3 (1z6) soğuk zararı.

Donduran Bakış. Koncolos kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef de koncolosu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da soğuk zararına karşı bağışıklığı olmaması şartıyla 10 (3z6) soğuk zararı almalı ve 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki hedef için sona erdiyse hedef, tüm koncolosların (beter koncoloslar hariç) Donduran Bakış eylemine karşı 1 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Koncolos (Yeti)

Bir koncolosun rüzgârla taşınan uluması dağlar boyunca yankılanır, oralarda yaşayan madencilerin ve çobanların kalplerine korku salar. Bu devasa yaratıklar sürekli av peşinde yüksek dağların zirvelerinde dolanırlar. Kar beyazı kürkleri karlar arasındaki bir hayalet gibi dolaşmalarını sağlar. Bir koncolosun maymun gözüne benzer gözleri avını olduğu yerde dondurabilir.

Kurnaz Avcılar. Yüksek dağlarda yaşayanlar, koncolosların canlı etin kokusunu kilometrelerce uzaktan alabildiğini bilir; gruplar halinde ve silahlı olarak yolculuk yaparlar. Bir koncolos avını bulduğunda buz ve taş üzerinden hızla hareket ederek ilerler, bu esnada avın getirdiği heyecandan dolayı sürekli ulur. Kar fırtınasında bile avın kokusu yetileri harekete geçirir.

Koncoloslar ya yalnız başlarına ya da küçük, aile üyelerinden oluşan sürüler halinde avlanırlar. Koncolosun bölgesinde dolanan yaratıklar ondan kaçarken veya onunla savaşa tutuştuğunda diğer koncoloslar kanın kokusunu alabilir ve bu savaşa katılabilirler. Bölgelerine çok düşkün olan koncoloslar birbirleriyle de savaşır, sadece karşı tarafın bölgesine el koymakla kalmaz, öldürdükleri koncolosları da yerler.

Korkunç Ulumalar. Bir çığdan, fırtınadan veya ölümcül bir tipiden önce koncolosların ulumaları buzlu rüzgârla beraber dağların yamaçlarında yankılanır. Dağlarda yaşayan bazı insanlar, çığlarda veya fırtınalarda ölen sevdiklerinin seslerinin koncolosların ulumalarında duyulduğuna, bunun kötü bir olayın alameti olduğuna inanırlar. Başkalarıysa bu koncolos ulumalarının, medeniyetin tüm başarılarına rağmen, medeni insanların doğanın dizginlenmemiş dünyasında avdan başka bir şey olmadığının hatırlatıcısı olduğunu düşünür.

Vahşi Saldırılar. Dağ sürüleri bolken koncoloslar insanımsı yerleşimlerinden uzak dururlar. Açlığın güdüledikleri ise dalgalar halinde buralara saldırır, bir zamanlar gözlerini korkutan kapıları ve surları yerle bir eder, içerideki yaratıkları öldürüp yerler.

Kurnaz dağ ahalisi bazen koncolosları silah olarak kullanır. Bir savaş şefi ölü koyun ve keçi parçalarını düşmanının ordugâhına yerleştirir ve kendisi saldırmadan önce koncolosun buraya saldırıp düşman askerlerini öldürmesini izler. Bölgelerini genişletmek isteyen dağ klanları başkanları aşırı avlanma ile koncolosların yiyecek kaynaklarını tüketir, onların insanımsı yerleşimlerine saldırmalarına neden olur. Sonra da gidip buralara el koyarlar.

Beter Koncolos. Bir beter koncolos normal bir koncolostan daha büyüktür, bir insanın üç katı uzunluğundadır. Genellikle yalnız başına yaşar ve avlanır ama bir çift beter koncolos çocuk büyütmek için yeterince uzun süre beraber de yaşayabilirler. Bu kule gibi yüksek ve bölgelerine son derece düşkün olan beter koncoloslar karşılarına çıkan tüm sıcak kanlı yaratıklara saldırır, onları yer ve kemiklerini de etraflarındaki buza ve kara atarlar.

Beter Koncolos (Yeti)

Kocaman canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 137 (11z12 + 66)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (−1)	13 (+1)	9 (−1)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15
Diller Yetice
Zorluk 9 (5.000 DP)

Ateş Korkusu. Eğer koncolos ateş zararı alırsa bir sonraki sırasının sonuna değin yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantaja sahip olur.

Güçlü Koklama. Koncolosun koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Kar Kamuflajı. Koncolosun karlı arazide saklanmak için yapacağı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Koncolos Donduran Bakış eylemini kullanabilir ve sonra da iki pençe saldırısı yapar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z6 + 7) kesici zarar ve 7 (2z6) soğuk zararı.

Donduran Bakış. Koncolos kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef de koncolosu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da soğuk zararına karşı bağışıklığı olmaması şartıyla 21 (6z6) soğuk zararı almalı ve 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki hedef için sona erdiyse hedef, bu koncolosun bakışına karşı 1 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Soğuk Nefes (Yenilenir 6). Koncolos 12 metrelik konik bir alana dondurucu nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolu yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

ERBÜKELER

Erbükeler, merhametten yoksun bir yılan halkıdır. Ormanlarda, bataklıklarda ve çöllerde bulunan tapınaklarından, diğer tüm ırklara hükmetmek ve kendilerini ilahlık seviyesine çıkartmak için planlar yaparlar.

Terk Edilmiş İnsanlık. Erbükeler bir zamanlar insandılar. Medeniyetin ilk zamanlarında büyük bir refah içinde yaşadılar ve yılanlara totem hayvanları olarak tapındılar. Yılanın eğri büğrü kıvraklığını, tehditkâr duruşunu ve ölümcül saldırısını övdüler. Felsefeleri gelişti. Duygudan yoksun olmayı, aynı anda sadece tek düşünceye odaklanmayı bir erdem olarak kabul ettiler.

Erbüke kültürü ölümlülerin dünyasındakı kültürlerin en zenginleri arasındaydı. Savaşçıları efsanevi, imparatorlukları engindi. Yüksek erbüke tapınakları devasa kadim şehirlerin merkezindeydi. Benzemeyi umdukları ilahları için ettikleri dualar, bu tapınaklardan da büyüktü. Nihayetinde yılan ilahlar bu duaları duydular, karanlıktan gelen tıslayan seslerle, erbükelere ne yapmaları gerektiğini fısıldadılar. Erbüke dini daha da fanatik bir hal aldı. Tarikatlar, yılan ilahlara ibadet etmek ve onların izlediği yolu izlemek için yeminler edip, kendilerini bağladılar; insan kurbanlarına, yamyamlığa düştüler. Erbükeler, iğrenç büyüler aracılığıyla yılanlarla çiftleştiler ve sonunda, insanlıklarını feda ederek hem düşüncede, hem duyguda hem de biçimde, özendikleri yılan ilahlar gibi oldular.

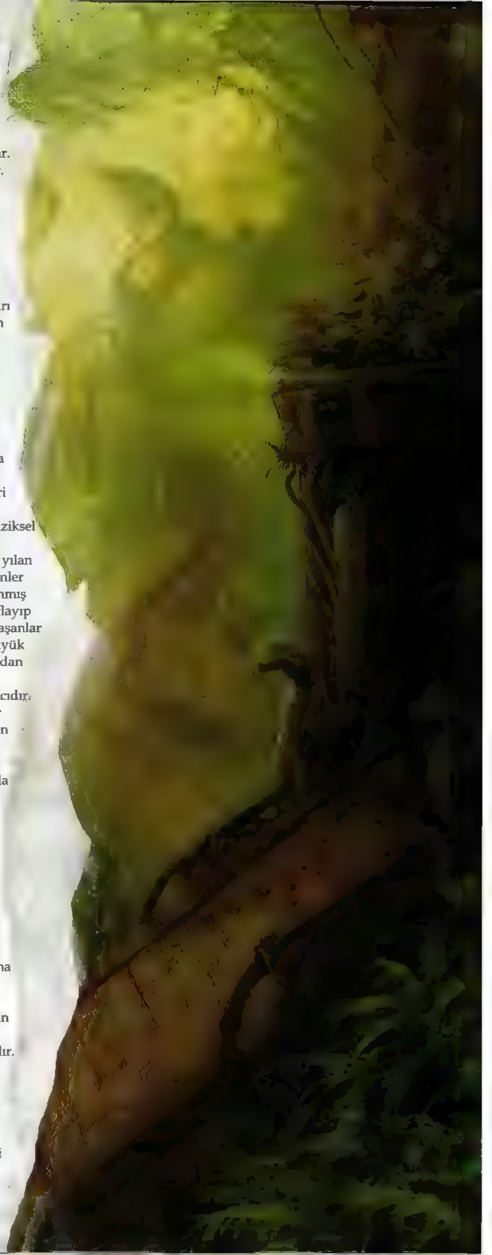
Kaybolan İmparatorlukların Yılan Kralları. Erbükeler, fiziksel dönüşümlerini, kendi ırkları için büyük bir dönüm noktası olarak kabul ederler çünkü böylece tıpkı deri değiştiren bir yılan gibi kırılgan insanlıklarından kurtulmuşlardır. Dönüşmeyenler ise nihayetinde ya köle ya da yılan ilahlar tarafından kutsanmış olanlar için yemek olmuştur. Erbüke imparatorlukları zayıflayıp yıkılmış ya da yamyamlıklarına ve köleciliklerine karşı savaşanlar tarafından yenilgiye uğratılmışlardır. Yılan halk da eski, büyük şehirlerinin harabelerinde yaşar olmuştur. Diğer tüm ırklardan uzakta, kimsenin görmediği yerlerde...

Donuk Kalp. İnsanımsı duygular çoğu erbüke için yabancıdır. Bir erbüke, duyguları sadece suiistimal edilebilir zayıflıklar olarak görür. O, dünyayı ve kendi hayatında meydana gelen olayları öyle bir faydacılıkla görür ki onu büyüsüz yollarla kontrol etmek, etkilemek veya ikna etmek neredeyse imkânsızdır. Bu, diğer yaratıkları korku, zevk ve hayranlıkla kontrol etmeye çalışırken bile geçerlidir.

Erbükeler, yönetmeyi umdukları dünyanın sadece kaba güçle idare edilemeyeceğini çünkü çoğu yaratığın bir süre sonra hizmet etmeyi reddedeceğini bilirler. Bundan dolayı erbükeler önce, etkilemek istedikleri diğer yaratıkları çekmek için zenginlik ve güç vaadinde bulunurlar. Zaman zaman insanımsı kültürler erbükelere güvenme hatasına düşerler. Bir erbükenin sadece çok daha büyük bir planın parçası olduğu için onurlu davrandığını veya yardım ettiğini unuturlar.

Erbüke liderleri, eğer kayıplar kazançları karşılıyorsa daha düşük seviyedeki erbükeleri feda etmekte hiç tereddüt etmeyen kurnaz ve zalim stratejistlerdir. Savaşta onuru bilmezler ve mümkünse ezici baskınla düşmanlarını ortadan kaldırmayı hedeflerler.

Sahte İbadet. Erbüke hayatının merkezinde tapınak vardır. Ama erbükeler ibadet ettikleri ilahları sevmezler. Bunun yerine ibadeti güç elde etmek için bir araç olarak görürler. Bir erbüke, yeteri kadar güç kazanan birinin, erbüke ilahlarından birini yiyebileceğine ve onun yerine geçebileceğine inanır. Erbükeler böyle bir yükselişi her şeyden çok isterler ve bunu elde etmek için en iğrenç fiilleri hiç düşünmeden yerine getirirler.



"ERBÜKELER UZUN ZAMAN ÖNCE İNSANLIKLARINI FEDA ETTİLER. İNSANLIKLARIYLA BERABER AKIL SAĞLIKLARI DA GİTTİ."
—CODO VİDAK'IN YAZDIĞI
UNUTULMUŞ ŞEHRİN EFENDİLERİ'NDEN

İğrenç Erbüke

Büyük canavarımsı (biçimdeğiştiren, erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 127 (15z10 + 45)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +6
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 7 (2.900 DP)

Biçimdeğiştiren. Erbüke eylemini kullanarak Büyük boyutlu bir yılana dönüşebilir veya asıl haline geri dönebilir. Her biçimi için oyun puanları ve bilgileri aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölürse biçim değiştirmez.

Doğal Büyüyapımı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde). Erbükenin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dost hayvan* (sadece yılanlar)
3/gün: *öneri*
1/gün: *korku*

Büyü Direnci. Erbükenin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde). Erbüke iki mesafeli silah saldırısı ya da üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama her saldırısında sadece bir defa boğma ya da ısırık saldırılarını kullanabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve erbüke başka bir hedefi boğamaz.

Pala (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Uzun Yay (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

İğrenç Erbüke

İri, insanımsı beden ve kollarına sahip bu canavarımsı yılanlar, erbüke toplumunun en yüksek sınıfına aittirler ve yılan ilahların yaratmayı istediği ırka en çok benzeyenlerdir. Bir gün dünyaya hükmetme umuduyla karmaşık planlar yapar, karanlık ayinler gerçekleştirirler.

Lanetli Erbüke

Bu erbükeler insan ve yılan niteliklerinin iğrenç bir karışımıdır. Üç lanetli erbüke türünün varlığı bilinir ve başkalarının olması da çok muhtemeldir. Lanetli erbükeler, erbüke toplumunun orta sınıfını oluştururlar ve kendi zehirlerine bulanmış oklarla avlanırlar. Düşmanlarını teslim almak için büyülü ikna güçlerini kullanırlar.

Lanetli Erbüke

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren, erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 66 (12z8 + 12)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Gizlilik +4
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 3 (700 DP)

Biçimdeğiştiren. Erbüke eylemini kullanarak Orta boyutlu bir yılana donüşebilir veya asıl haline geri dönebilir. Her biçimi için oyun puanları ve bilgileri aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölürse biçim değiştirmez.

Doğal Büyüyapımı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde). Erbükenin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dost hayvan* (sadece yılanlar)
3/gün: *öneri*

Büyü Direnci. Erbükenin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Lanet Türü. Erbüke aşağıdaki üç türden birine aittir.

Tür 1. Beden insan, baş yılan.
Tür 2. Baş ve beden insan, kollar yerine yılanlar.
Tür 3. Baş ve üst beden insan, alt gövde ve bacaklar yerine yılan gövdesi.

1. Türün Eylemleri

Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde). Erbuke iki mesafeli silah saldırısı ya da iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama ısırık saldırısını sadece bir defa kullanabilir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Pala (Sadece Erbüke Biçiminde). *Yakın Dovuş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Uzun Yay (Sadece Erbüke Biçiminde). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

2. Türün Eylemleri

Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde). Erbüke yılan kollarını kullanarak iki ısırık saldırısı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

3. Türün Eylemleri

Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde). Erbüke iki mesafeli silah saldırısı ya da iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama boğma saldırısını sadece bir defa kullanabilir.

Isırık (Sadece Yılan Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve erbüke başka bir hedefi boğamaz.

Pala (Sadece Erbüke Biçiminde). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Uzun Yay (Sadece Erbüke Biçiminde). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Yılan İlahlar

Erbükeler ilah olarak bir dizi güçlü varlığa hurmet gösterirler Bunların içinde aşağıdakiler de vardır

Gecenin Yılanı Dendar. Dendar'ın takıpçıları bir gün bu dışı yılan ılahın dünyadakı korkular ve kâbusları yiyip tüketerek, dünyayı yıyecek kadar büyüyeceğine ınanırlar Dendar'a hürmet eden erbukeler ellerinden gelen her şeyle diğer yaratıkları korkutmaya çalışır. Gecenin Yılanı beslenebılsin dıye ınsanımsıların korkularını beslerler

Çukurun Efendisi Merrshaulk. Merrshaulk erbukelerın uzun zamandan beri uykuya yatmış olan baş ılahıdır Merrshaulk a yapılan ıbadetler azaldıkça o da uykuya dalmıştır Merrshaulk'un rahıpleri, canlı kurban etme ve bu ılahın adına acı çektirme geleneklerini devam ettiren iğrenç erbükelerdır Bu iğrenç erbükeler, yeteri kadar kötü faalıyette bulunurlarsa Merrshaulk'un uyanacağına ve erbukeleri, hak ettikleri eski görkemlı günlerine geri döndureceğine ınanırlar

Fısıldayan Ölüm Sseth. Sseth, kadim erbükelere Merrshaulk'un suretınde, kanatlı bır erbüke olarak görunmüştu Merrshaulk'un sesıyle konuşan Sseth, erbükelere yeni bir imparatorluk vaadınde bulundu Bundan dolayı Merrshaulk'un takipçilerinin çoğu yüzlerini Ssethe çevirdı Erbükelerın bazıları Sseth ın kendını bir ılah yapmak için Merrshaulk'un uyumasından istıfade ettığını duşunmektedır. Hatta Sseth'ın Merrshaulk'u yedığine, takıpçılerının dualarına artık onun cevap verdığıne ve rahıplerının, Merrshaulk'un daha ınatçı takıpçılerını ya dondürduğune ya da onları yedıklerine inanmaktadırlar

Safkan Erbüke

Safkanlar, erbüke toplumunun en alt sınıfıdırlar. İnsanlara çok benzerler ama dikkatlice incelenen bir safkanın ne olduğu hemen anlaşılır çünkü her zaman gerçek doğasını belli eden bir ipucu görülebilir: Pullu deri bölgeleri, yılan gözlerine benzer gözer, sivri dışler veya çatallı bir dil. Cüppeler ve pelerinler giyerek kendilerini insanlara benzetebilir, bılgı toplamak için medeni topraklardaki şehirlere sızabilir, sorgulamak ve kurban etmek için başkalarını kaçırabilir, karmaşık planlarındaki bir sonraki adımı gerçekleştirmelerini sağlayacak herkesle ticaret yapabilirler.

Safkan Erbüke

Orta insanımsı (erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 40 (9z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +6, Algı +3, Gızlilik +3
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Ejderce
Zorluk 1 (200 DP)

Doğal Büyüyapımı. Erbükenin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *dost hayvan* (sadece yılanlar)
3/gün: *zehirli serpinti*

Büyü Direnci. Erbükenin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Erbüke ıki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erım 2 m., bır hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 32/128 m., bır hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

Yamargalar

Yamargalar, Ölüm, Istırap, Görünmezlik ve Kuyu âlemlerinde yaşayan kaypak ve dönek buklardır. Paralı asker olarak yaşarlar ve sadakatsizlikleriyle ünlüdürler. Açgözlülüğün vücut bulmuş halidirler. Herhangi birinin sancağı altına girmeden önce bir yamarganın aklındaki tek soru "*Benim bundan ne çıkarım var?*" olur.

Istırabın Tohumları. İlk yamargalar, Istırap'taki bir grup gece cadalozu tarafından yaratılmıştır. Onlara bu görevi, Dokuz Cehenneme bağlı olmayan bir buk ordusu kurmak isteyen, Dokuz Cehennem'in efendisi Asmodeus'un verdiğine inanılır. Bu yeni orduyu oluşturma sürecinde cadalozlar dört büyülü kitap yaratmış ve biri, yani Istırabın Generali, hariç olmak üzere yarattıkları her yamarganın adını bu kitaplara kaydetmişlerdir. Bu kitaplara *"Saklayıcı Kıtaplar"* denir. Bir bukun gerçek adını bilmek, onun üzerinde güç sahibi olmayı sağladığı için cadalozlar bu kitapları kullanarak yamargaların sadakatlerinden emin oluyorlardı. Ayrıca, kendilerine düşmanlık yapmış diğer bukların adlarını elde etmek için de bu kitapları kullanırlar. *Saklayıcı Kitapların* birkaç zebani efendisinin ve başşeytanın gerçek adlarını da içinde bulundurduğu söylenir.

Aralarındaki kıskançlık ve sonu gelmez tartışmalar, cadalozların ayrılmasına ve bir hâkimiyet mücadelesinin çıkmasına neden olurken *Saklayıcı Kitaplar* bu sürede ya kaybolmuş ya da çalınmıştır. Böylece artık kimseye bağlı olmayan yamargalar bağımsız oldular ve en yüksek fiyatı verenler için çalışmaktadırlar.

Bukumsu Paralı Askerler. Çağrılan yamargalar zamanları ve sadakatleri karşılığında çok şey isterler. Bir yamarganın verdiği söz, ortaya çıkan -daha iyi- ilk fırsatta bozulur. Zebanilerin aksine yamargalarla makulce konuşulabilir ama şeytanların aksine verdikleri sözleri nadiren tutarlar.

Yamargalara her yerde rastlanabilir ama bir yamarga ordusunun sadakatini temin etmek, Asıl Âlem'deki herhangi birinin sınırlarını ve imkânlarını aşar.

Kendi kendilerine hizmet eden yaratıklar oldukları için yamargalar arasındaki çatışmalar hiç bitmez. Bir yamarga ordusu ortalığı birbirine katan bir zebani sürüsünden daha düzenli ama bir şeytan lejyonundan daha düzensiz ve karmaşıktır. Onları hizada tutacak güçlü bir lider olmaksızın yamargalar vahşi keyiflerini şımartacak basit şeyler için birbirlerine girerler. Bunu da sadece çıkarları olduğu sürece yaparlar.

Istıraba Dönüş. Bir yamarga öldüğünde geride bir cerahat ve irin göleti bırakarak çözülür, Istırabın Solgun Sonsuzluğu'nda tüm güçleriyle yeniden oluşurlar. Sadece ait olduğu âlemde öldürülen bir yamarga gerçek anlamda ölmüş olur. Bir yamarga bunu bilir ve buna göre davranır. Başka âlemlere çağrılan bir yamarga, kendini düşünmeden, gözü kara bir şekilde savaşır. Ama Istırap'ta, sonunun geleceği kesin gibiyse savaşmak yerine geri çekilmeye veya merhamet dilemeye daha yatkındır.

Bir yamarga geri dönmemek üzere yok olursa adı tüm *Saklayıcı Kitaplar*'dan kaybolur. Eğer bir yamarga ruhların harcandığı kötü bir ayin aracılığıyla yeniden yaratılırsa adı yeniden kitaplarda ortaya çıkar.

Saklayıcı Kitaplar. *Saklayıcı Kitapların* dört kopyası da ortadan kaybolduğunda Asmodeus ve gece cadalozları yarattıkları yamargaların kontrolünü kaybettiler. Her *Saklayıcı Kitap* halen varlığını korumakta, cesurların ve ahmakların rastgele kucağına düşecek şekilde âlemden âleme gezinmektedirler. *Saklayıcı Kitaplar*'da yazılı olan adı kullanılarak çağrılan bir yamarga, kendini çağırana itaatkâr bir şekilde hizmet etmelidir. Bu şekilde kontrol edilen bir yamarga bundan nefret eder ve hissettiği duyguları ifade etmekten hiç çekinmez. Asabi bir çocuk gibi aldığı emirleri harfiyen ve şeklen uygular ama onları farklı yorumlamak için de her fırsatı dört gözle bekler.

Istırap Generali. Istırabın kükürt dolu dünyasında bir yerlerde kimsenin gücüne karşı koyamayacağı bir yünarga vardır: Istırap Generali. Çoğu yamarga, onunla beraber hizmet edebilmek için bu büyük generali arar. Istırap Generali ile beraber çalışmanın aşağı âlemlerdeki varlıklar üzerinde güç ve itibar bahşedeceğine inanırlar.

Nedeni ne olursa olsun hiçbir buk, kendisi bunu istemediği takdirde, Istırap Generali'ni bulamaz. Kişisel adı bilinmez ve *Saklayıcı Kitaplar* bile bu güçlü ama tamamen kötü olan varlık hakkında herhangi bir bilgi içermez.

Arkışarga

Arkışargalar sinsi, çakal başlı ama insanımsı gövdelere sahip varlıklardır. Büyü kullanarak istedikleri bir insanımsı biçimine girebilirler. Bunu, görüşmek ve pazarlık yapmak istedikleri yaratıkların güvenini kazanmak için yapar, çakal hırıltılarını tatlı gülüşlerle gizlerler.

Hangi biçimi seçmiş olursa olsun bir arkışarga her zaman bakımlı, kaliteli giysiler giymiş olarak görünür. Bilgi ve güç isteyen son derece zeki büyü yapıcılar olan arkışargalar daha alt seviyedeki yamargalardan oluşan birimleri idare eder, kendi türlerinin anlaşmalarını, tarihlerini ve hesaplarını kayıt altına alırlar.

Arkışargalar tüm dillerde konuşabilir ve yazabilirler ki bu da onları sinsi diplomatlar ve müzakereciler yapar. Layıkıyla parası ödenmiş bir arkışarga, kimseye duyurmadan ve büyük bir beceriyle antlaşmalar ve ittifaklar yapabilirken taraf değiştiren bir arkışarga da tüm detaylarına kadar halledilmiş bir barış antlaşmasını, çok kolay bir şekilde savaşa dönüştürebilir. Zamanı ve becerisi karşılığındaki talebi ise bilgidir. Ya da çok daha fazla bilgi karşılığında takas yapabileceği güçlü büyülü nesneler de iş görür.

Ayrıt: Yamarga Çağırma

Bazı yamargaların diğer yamargaları çağırmalarına imkân tanıyan bir eylem seçeneği vardır

Yamarga Çağır (1/Gün). Yamarga neyi çağıracağını seçer ve büyülü bir çağırma teşebbüsünde bulunur

Bir **arkışargan**ın bir arkışarga çağırma ihtimali %40'tır.
Bir **vasargan**ın bir vasarga çağırma ihtimali %30'dur
Bir **şebargan**ın 1z4 vasarga veya bir şebarga çağırma ihtimali %50'dir.
Bir **yünargan**ın 1z6 vasarga, 1z4 şebarga veya bir yünarga çağırma ihtimali %50'dir.

Çağrılan bir yamarga, çağrıcısından en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan boş bir alanda ortaya çıkar, istediğini yapar (Tabii eğer çağrıcısı bir yünarga değilse. Eğer çağrıcısı bir yünargaysa çağrıcısının muttefiki olarak hareket eder.) ve başka yamargalar çağıramaz. Çağrılan yamarga 1 dakika boyunca veya çağrıcısı ölünceye kadar veya çağrıcısı, bonus eylemini kullanarak onu geri gonderinceye kadar varlığını korur

VASARGA

Yamarga nüfusunun asıl kısmını kalın, kabuğumsu plakalarla kaplı ve insan boyutlu böceğimsi yaratıklar olan vasargalar oluşturur. Vasargalar, yamarga ordularında sıradan askerler olarak hizmet ederler, düşmanlarına saldırırken sahip oldukları bir dizi gözleri kırmızı kırmızı parlar.

Şiddet ve ödül bir vasargayı güdüleyen asıl etmenlerdir. Dolayısıyla bunlardan birini veya diğerini vaat eden güçlü bir varlık onları kolayca hizmetine alabilir. Dört kolunda ölümcül pençeleri olsa da bir vasarga genellikle bu kollarının ikisiyle, üç dişli bir mızrak kullanmayı tercih eder. Eğer düşmanları etrafını sararsa birçok yaratığı boğan ve öldüren zehirli bir buhar yayar.

ŞEBARGA

Yamargaların etkili hava kuvveti olarak görev yapan şebargalar kaslı çörtenlere benzerler. Güçlü yarasa kanatları onları hızlıca savaşa taşır ve elleri ile ayaklarındaki jilet keskinliğindeki pençeleri kemiği ve deriyi büyük bir kolaylıkla keser. Korkutucu bir düşman olan şebargalar hızlı ve şiddetli bir şekilde saldırır, sonra da hemen başka bir yere ışınlanarak gözden kaybolurlar. Düşmanlarının kafasını daha çok karıştırmak için doğal büyü yapma yeteneğini kullanarak görünmez olabilir veya kendilerinin görsel kopyalarını yaratabilirler.

Şebargalar, yamargaların en sadıklarıdırlar. Kendilerine iyi bakan, kötü bir efendi bulduklarında, yaptıkları anlaşmayı kolay kolay bir kenara atmazlar. Tabii böyle yaptıklarında e lde edecekleri ödül gerçekten büyük veya önemli değilse.

YÜNARGA

Yünargalar, Kan Savaşı'nda savaşan olan yamarga ordularına kumanda ederler. Bir yünarga uzun bir başa sahip, ince uzun, gri derili bir insanımsıyı andırır. Yüzünde, yumurta şekilli iki gözden başka hiçbir şey yoktur. Bu gözler, başka yaratıklar üzerine sabitlenen ve onları oldukları yere çivileyip, yardıma muhtaç hale getiren parıltılı göller haline gelebilirler.

Elleri, sürekli birbirlerinin boğazında olan yünargalar her zaman kendi güçlerini arttırmak için planlar yaparlar. Kan Savaşı'nda görevli olmadıklarında yamarga kuvvetlerine liderlik eder, onları başka âlemlere götürür, suç örgütü liderliği yapar veya kötü, paralı askerlerin kumandanları olurlar.

Zalimlikleriyle tanınan yünargalar emri altındakilere savaşmayı emrederken kendileri geride durur, savaşa girmezler. Daha alt seviyedeki yamargalar bir yünarganın karşısında olduklarının her zaman farkındadırlar ve hiçbir ödeme talep etmeksizin onun verdiği emirlere uyarlar.

ARKIŞARGA

YÜNARGA

ŞEBARGA

"GÜÇ. ONU HEPİMİZ ARZULARIZ. AMA SADECE SEÇKİN BİRKAÇIMIZ ONU GERÇEKTEN HAK EDER."

—YAĞMACI SHEMESHKA, MÜHÜR ŞEHRİ'NDEKİ ARKIŞARGA

Arkışarga

Orta buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)
Can Puanı 104 (16z8 + 32)
Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Zek +9, Bil +7, Kar +7
Beceriler Arkış +13, Aldatma +9, Sezgi +9, Algı +7
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları asit, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller hepsi, telepati 48 m.
Zorluk 12 (4.800 DP)

Doğal Büyüyapımı. Arkışarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Arkışarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir

İstediği an: *büyülü ok, görünmezlık* (sadece kendine), *karanlık, kendini değiştir, metali ısıt*

Büyü Direnci. Arkışarganın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Arkışarganın silah saldırıları büyülüdür.

Büyüyapmak. Arkışarga 16. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 17, büyülü saldırılara +9). Arkışarga şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, kıvılcım, küçük illüzyon, tizarmak*
1. Seviye (4 hazne): *buyüyü tespit et, kalkan, tanımla, Tenser'in uçan diski*
2. Seviye (3 hazne): *ayna imge, hayali güç, öneri, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *ateş topu, karşıbüyü, korku*
4. Seviye (3 hazne): *boyut kapısı, sürgün*
5. Seviye (2 hazne): *canavarı durdur, öbür taraftan haberler*
6. Seviye (1 hazne): *zıncir yıldırım*
7. Seviye (1 hazne): *ölüm parmağı*
8. Seviye (1 hazne): *boş zihin*

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) kesici zarar. Hedef bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Işınlanma. Arkışarga büyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

Vasarga

Vasarga

Orta buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z8 + 30)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +3
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; buyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları asit, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Cehennemce, Şeytanca, telepati 24 m.
Zorluk 5 (1.800 DP)

Doğal Büyüyapımı. Vasarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Vasarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

2/gün: *büyüyü dağıt, karanlık*
1/gün: *öldüren bulut*

Büyü Direnci. Vasarganın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Vasarganın silah saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Vasarga iki saldırı yapar: Biri pençeleriyle ve biri üç dişli mızrağıyla.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) kesici zarar.

Üç Dişli Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet.* 7 (1z6 + 4) delici zarar veya iki pençeyle tutulup bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için kullanıldıysa 8 (1z8 + 4) delici zarar.

Işınlanma. Vasarga büyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

Şebarga

Büyük buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)
Can Puanı 123 (13z10 + 52)
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Beceriler Korkutma +6, Algı +4, Gizlilik +4
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları asit, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Cehennemce, Şeytanca, telepati 24 m.
Zorluk 9 (5.000 DP)

Doğal Büyüyapımı. Şebarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır. Şebarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *ayna imge, büyüyü dağıt, büyüyü tespit et, görünmezlik* (sadece kendine), *karanlık*

Büyü Direnci. Şebarganın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır

Büyülü Silahlar. Şebarganın silah saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şebarga iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar ya da bir yakın dövüş silahı saldırısı yapar ve bu saldırıyı yapmadan önce veya yaptıktan sonra ışınlanır.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar. Hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı bukumsu yara nedeniyle her sırasının başında 5 (2z4) kesici zarar almalıdır. Şebarganın, bu şekilde yaralanmış bir yaratığa yeniden saldırdığı her defasında yaradan kaynaklı zarar 5 (2z4) artar. Herhangi bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 13 Bilgelik (Tıp) kontrolüyle yarayı sarabilir. Hedef büyülü bir iyileştirmeye maruz kalınca da yara kapanır.

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z12 + 5) kesici zarar.

Işınlanma. Şebarga büyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

Yünarga

Orta buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)
Can Puanı 153 (18z8 + 72)
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Beceriler Korkutma +9, Algı +7, Gizlilik +8
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları asit, zehir
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkmuş olma, zehirlenme
Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 17
Diller Cehennemce, Şeytanca, telepati 48 m.
Zorluk 13 (10.000 DP)

Doğal Büyüyapımı. Yünarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Yünarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediği an: *büyüyu dağıt, büyüyü tespit et, görünmezlik* (sadece kendine), *karanlık, kendini değiştir, öneri, uzak his, zihin okuma*
2/gün: *ateş duvarı, boyut kapısı, korku*
1/gün: *ateş fırtınası, toplu öneri*

Büyü Direnci. Yünarganın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyülü Silahlar. Yünarganın silah saldırıları büyülüdür.

Eylemler

Çoklusaldırı. Yünarga Büyüleyici Bakış'ını kullanabilir ve bunun ardından üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

Büyüleyici Bakış. Yünarga kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir yaratığı kendine hedef alırken gözleri yanardöner bir ışıkla parıldar. Eğer hedef yünargayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yunarganın bir sonraki sırasının sonuna değin tılsımlanmalıdır. Tılsımlanan hedef afallamıştır. Hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa hedef yünarganın bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Işınlanma. Yünarga büyülü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

Zombiler

Karanlıkta bir yerden guruldayan bir inilti duyulur. Bir biçim görüş alanına girer: Bir ayağını sürüklerken şişmiş kollarını ve kırık ellerini ileri doğru uzatır. Zombi ilerlemeye başlar, kavrayışından kaçamayacak kadar yavaş olan herkesi öldürmeye kararlıdır.

Kara Hizmetkârlar. Uğursuz diriltici büyü ölünün kalıntılarını sarmalar, yaratıcısının isteklerini korku veya tereddüt duymaksızın yerine getirsin diye zombi olarak dirilmelerini sağlar. Sarsak, dengesiz bir yürüyüşle hareket ederler. Öldüklerinde üzerlerinde bulunan giysilere bürünmüşlerdir ve çürümüşlüğün kokusunu yanlarında taşırlar.

Çoğu zombi insanımsı kalıntılardan yaratılır. Ama bir zamanlar hayatta olan tüm etten ve kemikten yaratıklara da yaşam benzeri bir canlılık verilebilir. Genellikle büyülerden gelen diriltici büyü bir zombiyi harekete geçirir. Bazı zombiler kendi kendilerine ayağa kalkar. Çünkü bulundukları yerde kara büyü etkinliğini göstermektedir. Bir kez zombi oldu mu, bir yaratık ancak diriltme büyüleri gibi çok güçlü büyüler hariç olmak üzere hiçbir şekilde yaşama geri döndürülemezler.

Bir zombi, eski halinden hiçbir iz taşımaz, zihni düşüncelerden ve hayal gücünden yoksundur. Emir almayan bir zombi öldürebileceği bir şey yanına gelmediği sürece genellikle olduğu yerde durur ve çürür. Zombiyi ayağa kaldıran büyü kötüdür. Bundan dolayı amaçsız olan bir zombi önüne çıkan her canlıya saldırır.

İğrenç Biçimler. Zombiler, hayattayken nasılsa öyle görünür, onları öldüren yaraları açıkça belli ederler. Bununla beraber bu alçak yaratıkları yaratan büyü etkisini bir anda değil, zaman içinde gösterir. Günler boyu güneş altında kalan, bağırsakları çıkmış ve şişmiş ölü savaşçılar, savaş meydanında ayağa kalkmaya başlayabilir. Solucanlar ve kurtçuklarla dolu, bir köylünün çamurlu cesedi, iskeletimsi elleriyle kendini mezarından çıkartabilir. Haftalar boyu suyun içinde kaldığı için şişmiş ve kötü kokan bir halde kıyıya vurabilir veya bir bataklıktan çıkabilir.

Akılsız Askerler. Zombiler, tüm düşmanlarına karşı, ulaşabilecekleri en doğrudan yolu izler; engellerin, taktiklerin veya tehlikeli bölgelerin ne olduğu anlamaktan yoksundurlar. Bir zombi, karşı kıyıdaki düşmanlarına ulaşmak için gürüldeyen bir akarsuyun içine yürüyebilir, kayalara çarpıp parçalanırken bile kıyıya ulaşmaya çalışabilir. Aşağısındaki bir düşmana ulaşmak için açık bir pencereden dışarı adım atabilir. Zombiler cehennem fırtınalarının, asit havuzlarının ve demir dikenleriyle kaplı alanlardan aksaya aksaya geçer giderler.

Bir zombi basit emirlere uyabilir ve dostu düşmandan ayırabilir ama anlama kapasitesi işaret edildiği yöndeki düşmanları yok etmek için o yönde ilerlemesiyle sınırlıdır. Silahlı bir zombi, bu silahı kullanır. Ama yapması söyleninceye kadar ne yerdeki bir silahı ne de başka bir aleti alabilir.

Hortlak Doğası. Bir zombinin havaya, gıdaya, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

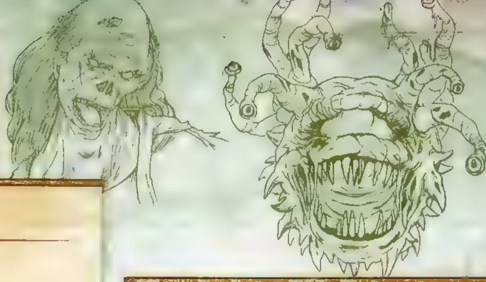
Zombi

Div Zombi

Bayköçü Zombi

"BEEK ÖLDÜKTEN SONRA CESEDİNE "ÖLÜYÜ CANLANDIR" BÜYÜSÜ YAPTIK. BİR SÜRE EĞLENCELİYDİ AMA ZOMBİ GERÇEKTEN ÇOK KÖTÜ KOKMAYA BAŞLAYINCA ÜZERİNE YAĞ DÖKÜP ATEŞE VERDİK. GÖRSEYDİ, BEEK GÜLMEKTEN YERLERE YATARDI."

—FONKIN ÖRTÜLÜZİRVE, *ARKADAŞLIĞA DAİR*



Zombi

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 22 (3z8 + 9)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller hayattayken bildiği dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hortlak Dayanıklılığı. Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ışıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmadıysa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

Div Zombi

Buyuk hortlak, tarafsız kotü

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 85 (9z10 + 36)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller Ortak Lisanı ve Devceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 2 (450 DP)

Hortlak Dayanıklılığı. Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ışıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmadıysa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Dikenli Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

Bayköçü Zombi

Buyuk hortlak, tarafsız kotü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 93 (11z10 + 33)
Hızı 0 m., uçma 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +2
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme, yere düşme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller Zihince ve Karanlıkaltıcayı anlar ama konuşamaz
Zorluk 5 (1.800 DP)

Hortlak Dayanıklılığı. Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına duşürürse, bu zararın türü ışıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmadıysa zombı, GS'si 5 + aldığı zarar olan bır Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına duşer.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (4z6) delici zarar.

Göz Işını. Zombi, görebıldiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bır hedefi seçerek ona karşı rastgele büyüsel bır göz ışını kullanır.

1. Felç Eden Işın. Hedef yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

2. Korkutan Işın. Hedef yaratık GS 14 Bılgelık kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. Zayıflatan Işın. Hedef yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (8z8) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

4. Ayrıştıran Işın. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (10z8) buyü gücü zararı almalıdır. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse, hedef yaratığın bedeni gri bir kül ve toz yığınına döner.

Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsüz bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyülü bir gücün yaratımıysa bu ışın, hedefin 4 metreküplük bölümünü toz yığını haline getirir.

Ek A: Çeşitli Yaratıklar

Bu ek, çeşitli hayvanlar, haşerat ve diğer yaratıklara ait puanları ve bilgileri içermektedir. Bilgi kutucukları yaratıkların adına göre alfabetik (İngilizce) olarak düzenlenmiştir.

Maymun

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 19 (3z8 + 6)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Atletizm +5, Algı +3
Duyular edilgen Algı +13
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Maymun, yumruklarıyla iki saldırı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar.

Taş. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 10/20 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar.

Uyanık Çalı

Küçük bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 9
Can Puanı 10 (3z6)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (−2)

Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Dirençleri delici
Duyular edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının bildiği bir dil
Zorluk 0 (10 DP)

Sahte Görünüm. Çalı hareketsizken normal bir çalıdan ayırt edilemez.

Eylemler

Tırmık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 (1z4 - 1) kesici zarar.

Bir **uyanık çalı**, *uyandır* büyüsü veya ona benzer bir büyü tarafından bilinç ve hareket verilmiş olan sıradan bir çalıdır.

Uyanık Ağaç

Kocaman bitki, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 59 (7z12 + 14)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Zarar Hassasiyetleri ateş
Zarar Dirençleri sersemletici, delici
Duyular edilgen Algı 10
Diller yaratıcısının bildiği bir dil
Zorluk 2 (450 DP)

Sahte Görünüm. Ağaç hareketsizken normal bir çalıdan ayırt edilemez.

Eylemler

Darbe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (3z6 + 4) sersemletici zarar.

Bir **uyanık ağaç**, *uyandır* büyüsü veya ona benzer bir büyü tarafından bilinç ve hareket verilmiş olan sıradan bir ağaçtır.

Balta Gaga

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 50

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 10
Diller —
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) kesici zarar.

Balta gaga, uzun, kuyruksuz, güçlü bacaklara sahip ve ağır, kamaya benzer gagası olan bir kuştur. Huysuz bir doğası vardır ve yakınına gelen tüm yabancılara saldırmaya meyillidir.

Başka Hayvanlar

Bu boyuttaki bir kitabın, senin Z&E maceranın geçtiği dünyada bulunan tüm hayvanlara ait puan ve bilgileri içermesi imkânsızdır. Bununla beraber burada gösterilen bir hayvana ait bilgileri kolayca başka bir hayvana uyarlayabilirsin. Örneğin, pantere ait bilgileri jaguar için, dev keçiye ait bilgileri bizon için ve şahine ati bilgileri doğan için kullanabilirsin.

Babun
Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 3 (1z6)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Duyular edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Sürü Taktikleri. Babunun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, babunun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 (1z4 - 1) delici zarar.

Porsuk
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 3 (1z4 + 1)
Hızı 8 m., kazma 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 11,
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Koklama. Porsuğun, kokuya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 1 delici zarar.

Yarasa
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 2 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağır olmuşken yarasanın körgörüşü yoktur

Güçlü Duyma. Yarasanın, duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet.* 1 delici zarar.

Kara Ayı
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z8 + 6)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Güçlü Koklama. Ayının, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ayı, biri pençeleriyle diğeri de ısırığıyla olmak üzere iki saldırı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırsı:* Saldırıya +4, erim 2m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

Kıpan Köpek
Orta perisel, adil iyi

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5
Duyular edilgen Algı 13
Diller Kıpan Köpek, Periceyi anlar ama konuşamaz.
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Köpeğin, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı)kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar.

Işınlanma (Yenilenir 4-6). Köpek, giydiği veya taşıdığı ekipmanın tümüyle beraber görebildiği, boş ve kendisinden en fazla 16 m. uzaklıkta olan bir alana büyülü olarak ışınlanır. Işınlanmadan önce veya sonra bir ısırık saldırısı yapabilir.

Kıpan köpek adını, bir anda ortaya çıkıp kaybolma yeteneğinden alır. Bu özelliği zarar görmeksizin hedefine saldırmasına imkân tanır. Kıpan köpekler kıran hayvanlara karşı uzun zamandan beri büyük bir nefret besler ve gördükleri yerde onlara saldırırlar.

Kan Şahini

Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Güçlü Görme. Şahinin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Şahinin en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, şahinin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Adını kızıl tüyleri ve vahşi doğasında alan **kan şahini** hançere benzeye gagasını avına saplayarak neredeyse tüm hayvanlara korkusuzca saldırır. Kan şahinleri büyük gruplar halinde uçarlar ve avlarını bir sürü olarak ele geçirirler.

Kıpan Köpek

Yaban Domuzu

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hücum. Eğer yaban domuzu, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe dişleriyle saldırı yaparsa hedef fazladan 3 (1z6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir

Amansız (Yaban Domuzu, Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir). Yaban domuzu, can puanını 0'a düşürecek bir saldırıya maruz kalırsa ve bu saldırı 7 puan veya daha az zarar verirse 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Dişler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Bozayı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 34 (4z10 + 12)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Ayının, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ayı biri pençeleriyle diğeri de ısırığıyla olmak üzere iki saldırı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

Deve

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 9
Can Puanı 15 (2z10 + 4)
Hızı 50 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

Kedi

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Koklama. Kedinin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Boa Yılanı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (2z10 + 2)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve yılan başka bir hedefi boğamaz.

Yengeç

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Beceriler Gizlilik +2
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Yüzergezer. Yengeç suyu ve havayı soluyabilir.

Eylemler

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 sersemletici zarar.

Timsah

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 8 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Beceriler Gizlilik +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Nefesi Tutma. Timsah, 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z10 + 1) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve timsah başka bir hedefi ısıramaz.

Ölüm Köpeği

Orta canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 39 (6z8 + 12)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

İki-Başlı. Köpeğin Bilgelik (Algı) kontrollerinde ve kör olmaya, tılsımlanmaya, sağır olmaya, korkmaya, afallamaya veya bilincini kaybetmeye karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Köpek iki ısırık saldırısı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar. Hedef bir yaratıksa zehirlenmeye karşı GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalık tedavi edilinceye değin hastalanmalıdır. Geçen her 24 saatte, yaratık bu kurtulma kontrolünü tekrarlamalı, başarısız olması halinde en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) 5 (1z10) azalmalıdır. Bu azalma, hastalık tedavi edilinceye değin sürer. Eğer hastalık en yüksek can puanını 0'a düşürürse yaratık ölür.

Ölüm köpeği boş ovalarda, çöllerde ve Karanlıkaltı'nda dolanan, çirkin, iki-başlı bir av köpeğidir. Öfke, ölüm köpeğinin kalbinde yanar ve insanımsı etine duyduğu açlık gezginlere ve kâşiflere saldırmasını sağlar. Ölüm köpeğinin salyası, kurbanının etinin yavaşça çürüyüp kemiklerinden ayrılmasına neden olan kötü bir hastalık taşır.

Ölüm Köpeği

Geyik

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 4 (1z8)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Duyular edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) delici zarar.

Dehşetli Kurt

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 37 (5z10 + 10)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller —
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun, duymaya ve koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratğa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar Hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidır.

Çekim (Koşum) Atı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (40 DP)

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) sersemletici zarar.

Kartal
Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 3 (1z6)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Görme. Kartalın, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Fil
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 76 (8z12 + 24)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 4 (1.100 DP)

Tepme Hücumu. Eğer fil, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında dişleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 12 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse fil bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepeleme saldırısı yapabilir.

Eylemler

Dişler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3z8 +6) delici zarar.

Tepeleme. *Yakın Dövüş Saldırısı Silahı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. *İsabet:* 22 (3z10 +6) sersemletici zarar.

Kanada Geyiği
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 13 (2z10 + 2)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hücum. Eğer geyik, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar.

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) sersemletici zarar.

Uçan Yılan
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 5 (2z4)
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Rüzgâr Gibi Geçti. Yılan, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetiklemez.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar ve 7 (3z4) zehir zararı.

Uçan yılan eski ve uzak ormanlarda bulunan parlak renkli, kanatlı bir yılan türüdür. Kabile halinde yaşayanlar veya çeşitli tarikat üyeleri bu yılanları bazen, gövdelerine sardıkları parşömenler ile kendi aralarında mesajlaşmak için evcilleştirirler.

Kurbağa
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	13 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Beceriler Algı +1, Gizlilik +3
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 0 (0 DP)

Yüzergezer. Kurbağa, suyu ve havayı soluyabilir.

Durarak Uzun Atlama. Hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve koşarak başlamaya gerek duymaksızın kurbağa, 4 metre ileriye ve 2 metre yukarıya zıplayabilir.

Kurbağanın herhangi bir saldırısı yoktur. Küçük böceklerle beslenir ve genellikle su yakınlarında, ağaçlarda veya yer altında yaşar.

Dev Maymun
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 157 (15z12 + 60)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Atletizm +9, Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 7 (2.900 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Maymun, yumruklarıyla iki saldırı yapar.

Yumruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (3z10 + 6) sersemletici zarar.

Taş. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +9, mesafe 20/40 m., bir hedef. *İsabet:* 30 (7z6 + 6) sersemletici zarar.

Dev Porsuk
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 13 (2z8 + 4)
Hızı 12 m , kazma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Koklama. Porsuğun, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Porsuk iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla diğeri pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +3 erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (2z4 + 1) kesici zarar.

Dev Yarasa
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 22 (4z10)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağırken yarasa körgörüşünu kullanamaz.

Güçlü Duyma. Yarasanın duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Dev Yaban Domuzu
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 42 (5z10 + 25)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Hücum. Eğer yaban domuzu, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe dişleriyle saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Amansız (Yaban Domuzu, Uzun veya Kısa bir Molayı bitirdiğinde yenilenir). Yaban domuzu, can puanını 0'a düşürecek bir saldırıya maruz kalırsa ve bu saldırı 10 puan veya daha az zarar verirse 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Dişler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Dev Çıyan
Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 4 (1z6 - 1)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Duyular körgörşü 12 m., edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 10 (3z6) zehir zararı almalıdır. Zehir hedefi 0 can puanına düşürürse, hedef sonradan can puanı kazansa dahi, hedefin durumu stabildir ama 1 saatliğine zehirlenmiştir ve bu şekilde zehirlenmişken felç olmuştur.

Dev Boa Yılanı
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 60 (8z12 + 8)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Beceriler Algı +2
Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 12
Diller ----
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık *İsabet:* 13 (2z8 + 4) seremletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve yılan başka bir hedefi boğamaz.

Dev Yengeç
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Beceriler Gizlilik +4
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Yüzergezer. Yengeç suyu ve hayavyı soluyabilir.

Eylemler

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 11). Yengeçın iki pençesi vardır, her biri sadece bir hedef yakalayabilir.

Dev Kartal

Dev Timsah
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 85 (9z12 + 27)
Hızı 12 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Beceriler Gizlilik +5
Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 5 (1.800 DP)

Nefesi Tutma. Timsah, 30 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Timsah iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla diğeri kuyruğuyla.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (3z10 + 5) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve timsah başka bir hedefi ısıramaz.

Kuyruk. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., timsah tarafından yakalanmamış bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidır.

Dev Kartal
Büyük hayvangil, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 4 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller Dev Kartal, Ortak Lisanı ve Vınalı anlayabilir ama konuşamaz
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Görme. Kartalın, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kartal iki saldırı yapar: Biri gagasıyla, diğeri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar

Dev kartal, kendine ait bir dili olan ve Ortak Lisanla söylenenleri de anlayabilen soylu bir yaratıktır. Eşleşmiş bir çift dev kartal yuvasında dört taneye kadar yumurta veya yavru bulunabilir (yavruları normal kartal olarak değerlendir).

Dev Kanada Geyiği
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 42 (5z12 + 10)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller Dev Kanada Geyiği Ortak Lisanı, Elfçeyi ve Pericyei anlar ama konuşamaz
Zorluk 2 (450 DP)

Hücum. Eğer geyik, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z8 + 4) sersemletici zarar.

Görkemli **dev geyik**, ortaya çıkışı bir kralın doğumu gibi önemli olayların alameti olarak algılanmasına neden olacak kadar nadir görülür. Efsaneler, Asıl Âlem'i ziyaret ederken dev geyik biçimine bürünen ilahlardan bahseder. Bundan dolayı pek çok kültürde bu yaratıkları avlamak ilahi öfkeyi davet etmek anlamına gelmektedir.

Dev Ateş Böceği
Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 4 (1z6 - 1)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Aydınlatma. Ateş böceği 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z6 - 1) kesici zarar.

Dev ateş böceği, adını ışık veren bir çift parlayan bezden alan gececil bir yaratıktır. Madenciler ve maceracılar bu yaratıkları değerli bulur çünkü bir dev ateş böceğinin bezleri, böcek öldükten 1z6 gün sonraya kadar ışık vermeye devam eder. Dev ateş böceklerine en çok yer altında ve karanlık ormanlarda rastlanır.

Dev Kurbağa
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 18 (4z8)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +3
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Yüzergezer. Kurbağa, suyu ve havayı soluyabilir

Durarak Uzun Atlama. Koşarak başlasın veya başlamasın, kurbağanın ileriye doğru uzun atlaması 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 4 metredir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 11). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve kurbağa başka bir hedefi ısıramaz.

Yutma. Kurbağa, yakalamış olduğu Küçük veya daha küçük boyutlu bir hedefe karşı ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulan hedef kör olmuştur ve kısıtlanmıştır, kurbağanın dışından gelecek saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve kurbağanın her sırasının başında 5 (2z4) asit zararı alır. Kurbağanın midesinde sadece bir hedef bulunabilir.

Eğer kurbağa ölürse yutulan yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hareketinin (yürüyüşünün) 2 metresini harcayarak yere devrilmiş durumda cesetten çıkabilir.

Dev Ateş Böceği

Dev Keçi
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Duyular edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Hücum. Eğer keçi, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 5 (2z4) sersemletici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Sağlam. Keçi, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) sersemletici zarar.

Dev Sırtlan
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Vahşet. Sırtlan, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırık saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar.

Dev Kertenkele
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Dev kertenkele binek veya çekim hayvanı olarak kullanılabilir. Kelerhalk onları evcil hayvanlar olarak beslerken kara elfler, ercegeller ve diğer Karanlıkaltı sakinleri binek ve yük hayvanı olarak kullanırlar.

Ayrıt: Dev Kertenkele Özellikleri

Bazı dev kertenkeleler aşağıdaki özelliklerden birine veya ikisine birden sahiptir

Nefesi Tutma. Kertenkele nefesini 15 dakika boyunca tutabilir (Bu özelliği bulunan bir kertenkelenin aynı zamanda 12 metre olan yüzme hızı vardır.)

Örümcek Ayağı. Kertenkele baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir

Dev Ahtapot
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 52 (8z10 + 8)
Hızı 4 m., yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Nefesi Tutma. Suyun dışındayken ahtapot nefesini 1 saat boyunca tutabilir.

Su Altı Kamuflajı. Ahtapotun su altındayken yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Sunefesi. Ahtapot sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar. Hedef bir yaratıksa, yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve ahtapot başka bir hedef üzerinde dokunaçlarını kullanamaz.

Mürekkep Bulutu (Ahtapot, Kısa veya Uzun bir Molayı bitirdiğinde yenilenir). Ahtapot su altındaysa 8 metre yarıçaplı bir mürekkep bulutu ahtapotun etrafına yayılır. Bu alan 1 dakika boyunca çok engellidir. Güçlü bir akıntı bu mürekkebi dağıtabilir. Mürekkebi salgıladıktan sonra ahtapot bonus eylem olarak Koşma eylemini kullanabilir.

Ahtapot Dokunacı

Dev Baykuş
Büyük hayvangıl, tarafsız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 2 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15
Diller Dev Baykuş Ortak Lisanı, Elfçeyi ve Periceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Rüzgâr Gibi Geçti. Baykuş, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetiklemez.

Güçlü Duyma ve Görme. Baykuşun duymaya veya görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z6 + 1) kesici zarar.

Dev baykuşlar sıklıkla periseller ve diğer peri yaratıklarla arkadaş olurlar ve yaşadıkları ormanların koruyucularıdırlar.

Dev Zehirli Yılan
Orta hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Beceriler Algı +2
Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z4 + 4) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Ayrıt: Hastalıklı Dev Fareler

Bazı dev fareler ısırıklarıyla bulaştırdıkları berbat bir hastalık taşır. Hastalıklı bir dev farenin zorluk derecesi 1/8'dır (25 DP) ve normal ısırık saldırısı yerine aşağıdaki seçeneğe sahiptir.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4(1z4 +2) delici zarar. Hedef bir yaratıksa GS 10 Bünye kurtulma kontrolunde başarılı olmalı ya da hastalık kapmalıdır. Hastalık tedavi edilinceye değin hedef, büyu yoluyla verilenler hariç olmak üzere can puanı kazanamaz ve hedefin en yüksek can puanı her 24 saatte 3 (1z6) azalır. Eğer hedefin en yüksek can puanı, bu hastalık nedeniyle 0'a düşerse hedef ölür.

DUYURU

ŞEHİRDE DEV FARELER GÖRÜLMÜŞTÜR. BİR DEV FARE TARAFINDAN ISIRILAN HERKESİN TEDAVİ VE DUA İÇİN BİR TAPINAĞI ZİYARET ETMESİ GEREKMEKTEDİR.

BUNDAN DOLAYI ŞEHİR YÖNETİMİ ŞEHİR SINIRLARI İÇİNDE AVLANAN HER DEV FARE İÇİN BİR GÜMÜŞ PARA ÖDEME YAPMAKTADIR. ÖDÜLÜ ALMAK İÇİN KANIT, ÖĞLEN VE GÜN BATIMI ARASINDA, RIHTIMDAKİ ŞEHİR BEKÇİLERİ YÜZBAŞISINA TESLİM EDİLMELİDİR.

Dev Fare
Küçük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 7 (2z6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller ——
Zorluk 1/8 (25 DP)

Güçlü Koklama. Farenin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Farenin en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, farenin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Dev Akrep
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)
Can Puanı 52 (7z10 + 14)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Akrep üç saldırı yapar: İkisi pençeleriyle ve biri iğnesiyle.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Akrebin iki pençesi vardır, her biri sadece bir hedef yakalayabilir.

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) sersemletici zarar ve hedef GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 22 (4z10) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Dev Denizatı
Büyük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 16 (3z10)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Hücum. Eğer denizatı, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) sersemletici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Sunefesi. Denizatı sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

Daha küçük soydaşları gibi **dev denizatları** ince uzun bedenli ve kıvrık kuyruklu, utangaç, renkli balıklardır. Sucul elfler onları binek olarak eğitirler.

Dev Köpek Balığı
Kocaman hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 126 (11z12 + 55)
Hızı 0 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Beceriler Algı +3
Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 5 (1.800 DP)

Kan Cinneti. Köpek balığının, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sunefesi. Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (3z10 + 6) delici zarar.

Dev köpek balığı 12 metre uzunluktadır ve normal şartlar altında derin okyanuslarda bulunur. Tamamen korkusuzdur, balinalar ve gemiler de dâhil olmak üzere yoluna çıkan her şeye saldırır.

Dev Örümcek
Büyük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Beceriler Gizlilik +7
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Örümcek Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Hissi. Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 9 (2z8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir.

Ağ (Yenilenir 5-6). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 12/24 m., bir yaratık. *İsabet:* Hedef, ağa yapıştığı için kısıtlanır. Bir eylem olarak kısıtlanmış hedef GS 12 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olursa ağları parçalayarak kendini serbest bırakabilir. Ayrıca ağa saldırılabilir ve ağ yok edilebilir (ZS 10, CP 5, ateş zararına karşı hassasiyeti; sersemletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır)

Avını tuzağına düşürmek için **dev örümcek** özenli ağlar yapar veya karın bölgesinden yapışkan ağ iplikleri fırlatır. Dev örümcekler çoğunlukla yer altında bulunur, inlerini tavanlara veya karanlık yerlerdeki ağla kaplı yarıklara yaparlar. Böyle inler genellikle önceki avları içinde bulunduran kozalarla doludur.

Dev Örümcek

Dev Kara Kurbağası

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 39 (6z10 + 6)
Hızı 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller ----
Zorluk 1 (200 DP)

Yüzergezer. Kurbağa, havayı ve suyu soluyabilir.

Durarak Uzun Atlama. Koşarak başlasın veya başlamasın, kurbağanın ileriye doğru uzun atlaması 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 4 metredir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m. bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve 5 (1z10) zehir zararı ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve kurbağa başka bir hedefi ısıramaz.

Yutma. Kurbağa, yakalamış olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir hedefe karşı ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulan hedef kör olmuştur ve kısıtlanmıştır. Kurbağanın dışından gelecek saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve kurbağanın her sırasının başında 10 (3z6) asit zararı alır. Kurbağanın midesinde sadece bir hedef bulunabilir.

Eğer kurbağa ölürse yutulan yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hareketinin (yürüyüşünün) 2 metresini harcayarak yere devrilmiş durumda cesetten çıkabilir.

Dev Akbaba

Büyük hayvangil, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 22 (3z10 + 6)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisanı anlar ama konuşamaz
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Görme ve Koklama. Akbabanın görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Akbabanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin guçsüz olmadığı durumlarda, akbabanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Akbaba iki saldırı yapar Biri gagasıyla ve diğeri pençeleriyle.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2m., bir hedef *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar.

Dev akbabanın gelişmiş bir zekâsı ve kötücül bir eğilimi vardır. Daha küçük olan soydaşlarının aksine sonunu getirmek için yaralı bir yaratığa saldırır. Dev akbabaların, çektiği acıyı izleyerek zevk almak için susuz ve yemeksiz kalmış bir yaratığı günler boyunca takip ettiği bilinir.

Dev Yaban Arısı

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 4 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular edilgen Algı 10
Diller ----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Eylemler

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir.

Dev Gelincik

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 9 (2z8)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5
Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 13
Diller ----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Gelinciğin duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar.

Dev Kurt Örümcek
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +7
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Örümcek Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dahil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Hissi. Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 7 (2z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir

Dev örümcekten daha küçük olan **dev kurt örümcek** açık arazide avlanır veya bir yarık veya oyuğa saklanır ya da enkaz yığınlarındaki boşluklarda gizlenir.

Keçi
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 4 (1z8)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Hücum. Eğer keçi, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 2 (1z4) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 10 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Sağlam. Keçi, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

Eylemler

Boynuzlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

ŞAHİN

Şahin
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Görme. Şahinin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Avcı Köpek Balığı
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Beceriler Algı +2
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Kan Cinneti. Köpek balığının, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sunefesi. Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Dev köpek balığından daha küçük ama normal bir köpek balığından daha büyük ve korkusuz olan **avcı köpek balığı** derin sularda avlanır. Genellikle yalnız başına avlanır ama aynı bölgede birden fazla avcı köpek balığı da avlanabilir. Tam yetişkin bir avcı köpek balığının boyu 6 ila 8 metre arasında değişir.

SIRTLAN
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 5 (1z8 + 1)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Sürü Taktikleri. Sırtlanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, sırtlanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

ÇAKAL
Küçük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 3 (1z6)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Çakalın, duyma ve koklamaya dayalı Bılgelık (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Çakalın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, çakalın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 (1z4 - 1) delici zarar.

SIRTLAN

KATİL BALİNA
Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 90 (12z12 + 12)
Hızı 0 m., yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular körgörüşü 48 m., edilgen Algı 13
Diller ——
Zorluk 3 (700 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağır olmuşken balınanın körgörüşü yoktur.

Nefesi Tutma. Balina, 30 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Güçlü Duyma. Balinanın, duymaya dayalı Bılgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (5z6 + 4) delici zarar.

ASLAN
Büyük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Aslanın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Aslanın en az bir muttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu muttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, aslanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer aslan, bir hedefe, aynı (kendı) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse aslan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

Koşarak Uzun Atlama. Aslan, hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve 4 metre koştuktan sonra 10 metre ileriye atlayabilir.

EYLEMLER

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Kertenkele

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Duyular karagörü 12m., edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Mamut

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 126 (11z12 + 55)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	9 (–1)	21 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller —
Zorluk 6 (2.300 DP)

Tepme Hücumu. Eğer mamut, bir yaratığa, aynı (kendi) sırasında dişleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 18 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse mamut bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepeleme saldırısı yapabilir.

Eylemler

Dişler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 25 (4z8 + 7) delici zarar.

Tepeleme. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +10, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. *İsabet:* 29 (4z10 + 7) sersemletici zarar.

Mamut, kalın postlu ve uzun dişli bir fil türüdür. Sıradan fillerden daha tıknaz ve korkusuz olan mamutlar yarı-kutupsal iklimden yarı-tropik bölgelere kadar geniş bir coğrafyada yaşarlar.

Çoban Köpeği

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 5 (1z8 + 1)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller —
Zorluk 1/8 (25 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Çoban köpeğinin duymaya ve koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Çoban köpekleri, sadakatleri ve keskin duyuları nedeniyle insanımsıların çok değer verdikleri köpeklerdir. Bu köpekler koruma, av ve savaş köpekleri olarak eğitilebilir. Buçukluklar ve diğer Küçük boyutlu insanımsılar onları binek olarak kullanır.

Çoban Köpeği

Katır
Orta hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Yük Hayvanı. Katır, taşıma kapasitesinin belirlenmesi amacıyla Büyük boyutlu bir hayvan olarak değerlendirilir.

Sağlam. Katır, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) sersemletici zarar.

Baykuş
Minik hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 2 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Rüzgâr Gibi Geçti. Baykuş, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

Güçlü Duyma ve Görme. Baykuşun duymaya ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Ahtapot
Küçük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 3 (1z6)
Hızı 2 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Nefesi Tutma. Suyun dışındayken ahtapot nefesini 30 dakika boyunca tutabilir

Su Altı Kamuflajı. Ahtapotun su altındayken yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Sunefesi. Ahtapot sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Dokunaçlar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 10). Yakalanma sona erinceye değin ahtapot başka bir hedef üzerinde dokunaçlarını kullanamaz.

Mürekkep Bulutu (Ahtapot, Kısa veya Uzun bir molayı bitirdiğinde yenilenir). Ahtapot su altındaysa 4 metre yarıçaplı bir mürekkep bulutu ahtapotun etrafına yayılır. Bu alan 1 dakika boyunca çok engellidir. Güçlü bir akıntı bu mürekkebi dağıtabilir. Mürekkebi salgıladıktan sonra ahtapot bonus eylem olarak Koşma eylemini kullanabilir.

Panter
Orta hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 20 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 14
Diller ----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Koklama. Panterin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer panter, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 12 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse panter bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Aral Örümcek
Büyük canavarımsı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 32 (5z10 + 5)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Beceriler Gizlilik +6
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 3 (700 DP)

Aral Tur. Örümcek bonus eylemini kullanarak büyülü olarak Asıl Âlem'den Aral Âlem'e ya da Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir.

Örümcek Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 18 (4z8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir.

Aral örümcek Aral Âlem'e girip çıkmasını sağlayacak büyülü bir yeteneğe sahiptir. Bir anda ortaya çıkar ve saldırdıktan hemen sonra gözden kaybolur. Aral Âlem'de yaptığı yürüyüşün ardından Asıl Âlem'de yeniden ortaya çıkması dışarıdan bakıldığında ışınlanıyormuş hissi yaratır.

Aral Örümcek

Zehirli Yılan
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 5 (2z4) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Kutup Ayısı
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 42 (5z10 + 15)
Hızı 16 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Güçlü Koklama. Ayının, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ayı iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla, diğeri pençeleriyle.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z8 + 5) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar.

Ayrıt: Mağara Ayısı

Bazı ayılar yer altında yaşamaya, yosunlarla ve kör balıklarla beslenmeye alışmıştır. Mağara ayıları olarak bilinen bu huysuz, dev yaratıkların kaba, koyu kılları ve 48 metrelik karagörüleri vardır. Aksi halde bir kutup ayısıyla aynı puanları ve bilgileri paylaşırlar.

Midilli
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 16 m.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) sersemletici zarar.

Pirana
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Kan Cinneti. Piranının, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sunefesi. Pirana sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Pirana, keskin dişli etçil bir balıktır. Piranalar soğuk, buzul gölleri de dâhil olmak üzere tüm sucul çevrelere uyum sağlayabilirler. Genellikle sürüler halinde bulunurlar ki pirana sürülerine ait puanlar ve bilgiler bölümün ilerleyen sayfalarında verilmiştir.

Fare
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Koklama. Farenin koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Kuzgun
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Taklit. Kuzgun birinin fısıldaması, bebek ağlaması veya böcek sesleri gibi duymuş olduğu basit sesleri taklit edebilir. Bu sesleri duyan bir yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik (Sezgi) kontrolüyle duyduklarının taklit olduğunu anlayabilir.

Eylemler

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Pirana

Köpek Balığı
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Beceriler Algı +2
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 12
Diller —
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sürü Taktikleri. Köpek balığının en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, köpek balığının hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Sunefesi. Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Dev köpek balıkları ve avcı köpek balıklarından daha küçük olan sıradan **köpek balıkları**, yaşamak için sığ suları ve mercan kayalıklarını tercih eder, avlanmak için küçük sürüler oluştururlar. Tam yetişkin bir köpek balığının boyu 2,5 ila 4 metre arasında olabilir.

Gergedan
Büyuk hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 45 (6z10 + 12)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Duyular edilgen Algı 11
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Hücum. Eğer gergedan, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzuyla saldırı yaparsa hedef fazladan 9 (2z8) sersemletici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Eylemler

Boynuz. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2z8 + 5) sersemletici zarar.

Binek At
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 13 (2z10 + 2)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller —
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) sersemletici zarar.

Kılıç Dişli Kaplan
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 52 (7z10 + 14)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 13
Diller —
Zorluk 2 (450 DP)

Güçlü Koklama. Kaplanın, koklamaya dayalı Bılgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer kaplan, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kaplan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z10 + 5) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar.

Akrep

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	11 (+0)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Duyular körgörüşü 4 m, edilgen Algı 9
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Eylemler

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef GS 9 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 4 (1z8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Denizatı

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 0 m., yuzme 8 m.,

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (−5)	12 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (0 DP)

Sunefesi. Denizatı sadece su altında soluyabilir.

Örümcek

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Beceriler Gizlilik +4
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Örümce Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Hissi. Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangı bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef GS 9 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 2 (1z4) zehir zararı almalıdır.

Yarasa Sürüsü

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 0 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Sağır olmuşken sürünün körgörüşü yoktur.

Güçlü Duyma. Sürünün duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttakı bir yarasanın geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Eylemler

Isırıklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 5 (2z4) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 2 (1z4) delici zarar.

Sürülerin Doğası

Burada anlatılan sürüler, kuçuk yaratıkların oluşturduğu sıradan veya iyi huylu kalabalıklar değildir. Kotucul ve hastalıklı bir etkinin sonucu oluşmuşlardır. Bir vampir, gecenin karanlıkta kalan koşelerinden yarasa ve fare sürülerini çağırabilirken bir hükümdar mumyanın sadece varlığı bile böceklerin, bu mumyanın kumla dolu mezarının derinliklerinden akmasını sağlayabilir. Bir cadalozun, düşmanlarının üzerine kuzgun sürüleri gönderme gücu olabilirken bir iğrenç erbukeye (eşbükeye) eşlik eden zehirli yılan sürüleri olabilir. Meşhiniler bile bu sürüleri tılsımlayamaz ve saldırganlıkları tam anlamıyla doğa dışıdır

Böcek Sürüsü

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğa zırh)
Can Puanı 22 (5z8)
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 8
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir böceğin geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Eylemler

Isırıklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 10 (4z4) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 5 (2z4) delici zarar.

Zehirli Yılan Sürüsü

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14
Can Puanı 36 (8z8)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (−1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular körgörüşu 4 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 2 (450 DP)

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minık boyuttakı bir yılanın geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Eylemler

Isırıklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 0 m., sürünün bölgesındeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet.* 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar. Hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 14 (4z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Ayrıt: Böcek Sürüleri

Farklı böcek türleri sürüler oluşturabilir ve her sürünün aşağıda anlatıldığı üzere kendine özgü özellıkleri vardır

Kın Kanatlılar Sürüsü. Kın kanatlılardan oluşan bir böcek sürüsünün 2 metrelik kazma hızı vardır.

Çıyan Sürüsü. Bir çıyan sürüsü tarafından 0 can puanına düşürülen yaratık stabildır ama can puanı kazansa dahı 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir

Örümcek Sürüsü. Bir örümcek sürüsünün aşağıdakı özellıkleri vardır

Örümcek Ayağı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak uzere yetenek kontrolu yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabılır

Ağ Hissi. Örümcek bır ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangı bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek. ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar

Yaban Arısı Sürüsü. Bir yaban arısı sürüsünün 2 metrelık yürüme hızı ve 12 metrelık uçma hızı vardır ve tırmanma hızı yoktur

Pirana Sürüsü

Minık hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 28 (8z8 - 8)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8
Diller ----
Zorluk 1 (200 DP)

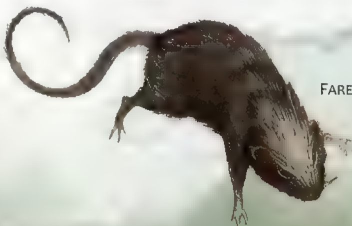
Kan Cinneti. Sürünün, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minık boyuttaki bir piranının geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Sunefesi. Sürü sadece su altında soluyabilir.

Eylemler

Isırıklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 14 (4z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 7 (2z6) delıcı zarar.



Fare

Fare Sürüsü

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 24 (7z8 - 7)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olmak, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Koklama. Sürünün, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir farenin geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar.

Kuzgun Sürüsü

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 24 (7z8 - 7)
Hızı 4 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	14 (+2)	8 (−1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +5
Zarar Dirençleri sersemletici, delici, kesici
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkma, felç olmak, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma
Duyular edilgen Algı 15
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Sürü. Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir kuzgunun geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar.

Kaplan

Büyük hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 37 (5z10 + 10)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Duyular karagörü 25 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Kaplanın koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer kaplan, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kaplan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

Akbaba

Orta hayvangıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 5 (1z8 + 1)
Hızı 4 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Görme ve Koklama. Akbabanın, görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Akbabanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, akbabanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) delici zarar.

Savaş Atı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Duyular edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Tepme Hücumu. Eğer at, bir hedefe, aynı (kendi) sırasında toynaklarıyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse at bonus eylemini kullanarak ona karşı bir toynak saldırısı daha yapabilir.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Kış Kurdu

Ayrıt: Savaş Atı Zırhı

Zırhlı bir savaş atının, giydiği zırha (hayvan zırhı hakkında daha fazla bilgi için Oyuncunun El Kitabı'na bakın) dayalı olan bir Zırh Seviyesi vardır. Bu Zırh Seviyesi, uygulanabiliyorsa, atın Çeviklik tamlayıcısını da içerir. Hayvan zırhı atın zorluk derecesini değiştirmez.

ZS	Hayvan Zırhı	ZS	Hayvan Zırhı
12	Deri	16	Örme
13	Çivili deri	17	Parça plakalı
14	Zincir orgülü	18	Levha
15	Pullu		

Gelincik

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Gelinciğin duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Kış Kurdu

Büyük canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 75 (10z10 + 20)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +3
Zarar Bağışıklıkları soğuk
Duyular edilgen Algı 15
Diller Ortak Lisan, Devce, Kış Kurduca
Zorluk 3 (700 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Kar Kamuflajı. Kurdun, karlı arazide saklanmak için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Soğuk Nefes (Yenilenir 5-6). Kurt 6 metrelik konik bir alana dondurucu soğuktan bir rüzgâr üfler. Bu alandaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde 18 (4z8) soğuk zararı, başarılı olunması halinde verilen zararın yarısı alınır.

Kutupsal bölgelerde yaşayan **kış kurdu** bir dehşetli kurt kadar büyüktür ama kar beyazı bir kürke ve buz mavisi gözlere sahiptir. Ayaz devleri bu kötü yaratıkları kendilerini korumak ve avlarda kendilerine yardımcı olmaları için; ölümcül nefes silahlarını da düşmanlarının üstesinden gelmek için kullanırlar. Kış kurtları kendi aralarında hırlama ve ulumalarla anlaşır ama Ortak Lisan ve Devceyi de basit konuşmalar yapacak kadar iyi bilirler.

Kurt

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller —
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Azman

Büyük canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Beceriler Algı +4
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14
Diller Obotça, Azmanca
Zorluk 1/2 (100 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Azmanın duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Azman, kendinden zayıf yaratıkları avlamaktan ve bir çırpıda midesine indirmekten zevk alan kötücül bir avcıdır. Kurnaz ve hain olan azmanlar ya uçsuz bucaksız yabanlıkta dolaşır ya da obotlar ve kocobotlar tarafından yetiştirilirler. Bu yaratıklar azmanları binek olarak kullanır. Ama bir azman kendine kötü davranıldığına veya aç bırakıldığına karar verirse binicisine saldırmak için ikinci defa düşünmez. Azmanlar kendi dillerine ek olarak Obotçayı da bilir ve bazıları Ortak Lisanda konuşmayı da öğrenmiştir.

Azman

Ek B: Oyuncu Olmayan Karakterler

Bu ek bölüm, aşağı tabakadan sıradan insanlardan kudretli başbüyübazlara kadar maceracıların bir Z&E macerasında karşılarına çıkabilecek çeşitli insanımsı, oyuncu olmayan karakterlere (OOK'ler) dair puanları ve bilgileri içermektedir. Bu bilgi kutucukları hem insan hem de insan olmayan OOK'leri temsil etmesi için kullanılabilir.

OOK'leri Özelleştirmek

Oynadığın maceraya uyum sağlaması için bu ekte anlatılan OOK'leri özelleştirmenin pek çok ve kolay yolu vardır.

Irksal Özellikler. Bir OOK'ye ırksal özellikler ekleyebilirsin. Örneğin meşhini olan bir buçukluğun 10 metre hızı ve Şanslı özelliği olabilir. OOK'ye ırksal özellikler eklemek onun zorluk derecesini değiştirmez. Irksal özelliklere dair daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Büyü Değişimi. Büyü yapabilen bir OOK'yi özelleştirmenin bir yolu, yapabildiği bir veya birden fazla büyüsünü değiştirmektir. Bir OOK'nin büyü listesindeki herhangi bir büyüyü aynı seviyeli ve aynı büyü listesinden başka bir büyüyle değiştirebilirsin. Büyüleri bu şekilde değiştirmek OOK'nin zorluk derecesini değiştirmez.

Zırh ve Silah Değişimi. Bir OOK'nin zırhını güçlendirebilir veya zayıflatabilir veya silah ekleyebilir veya silahlarını değiştirebilirsin. Zırh Seviyesine ve zarara yapılan düzenlemeler, *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde de açıklandığı gibi OOK'nin zorluk derecesini değiştirebilir.

Büyülü Nesneler. Bir OOK ne kadar güçlüyse, üzerinden bir veya birden fazla büyülü nesne taşıma ihtimali de o kadar yüksektir. Örneğin bir başbüyübaz büyülü bir asa veya değneğe ek olarak bir veya birden fazla iksir ve büyü tomarına da sahip olabilir. Bir OOK'ye güçlü ve zarar verici büyülü nesne vermek onun zorluk derecesini değiştirebilir. Bir yaratığın zorluk derecesini ayarlama konusuna ek olarak büyülü nesneler, *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde açıklanmıştır.

Mürit

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 9 (2z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Tıp +4, Din +2
Duyular edilgen Algı 12
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/4 (50 DP)

Büyüyapmak. Mürit 1. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 12, büyülü saldırılara +4). Mürit şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, ışık, kutsal alev*
1. seviye (3 hazne): *kutsama, sığınak, yaraları iyileştir*

Eylemler

Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

Müritler düşük seviyeli din insanlardır. Bir tapınakta çok çeşitli hizmetleri yerine getirirler ve ilahları tarafından kendilerine küçük dereceli büyüleri yapma yeteneği verilmiştir.

Başbüyübaz

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (*büyücü zırhı* ile 15)
Can Puanı 99 (18z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +9, Bil +6
Beceriler Arkış +13, Tarih +13
Zarar Dirençleri büyülerin verdiği zararlar; büyülü olmayan sersemletici, delici ve kesici zarar (*taşderi* sayesinde)
Duyular edilgen Algı 12
Diller herhangi altı dil
Zorluk 12 (8.400 DP)

Büyü Direnci. Başbüyübazın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyüyapmak. Başbüyübaz 18. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma kontrolü GS'si 17, büyülü saldırılara +9). Başbüyübaz *kendini gizle* ve *görünmezlik* büyülerini istediği an yapabilir ve şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, ışık, kıvılcım, sarsan temas, tizarmak*
1. seviye (4 hazne): *büyücü zırhı, büyülü ok, büyüyü tespit et, tanımla*
2. seviye (3 hazne): *ayna imge, sisli adım, zihin okuma*
3. seviye (3 hazne): *karşıbüyü, şımşek, uçma*
4. seviye (3 hazne): *ateş kalkanı, sürgün, taşderi**
5. seviye (3 hazne): *güç duvarı, soğuk koni, uzakgörü*
6. seviye (1 hazne): *güven küresi*
7. seviye (1 hazne): *ışınlanma*
8. seviye (1 hazne): *boş zihin**
9. seviye (1 hazne): *zamanı durdur*

**Başbüyübaz bu büyüleri savaştan önce kendine yapar*

Eylemler

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Başbüyübazlar, kendilerini arkışlı sanatları çalışmaya veren güçlü (ve genellikle yaşlı) büyü yapıcılardır. İyi yürekli olanlar krallara ve kraliçelere danışmanlık yaparken, kötü yürekli olanlar birer tiran olarak yönetir ve markumluk peşine düşerler. Ne iyi ne de kötü olanlar, kimse rahatsız etmeden çalışmalarına yoğunlaşmak için yerleşimlerin uzağındaki kulelerinde, soyutlanmış bir hayat sürerler.

Sıradan bir başbüyübazın bir veya daha fazla yardımcısı vardır ve bir başbüyübazın ikameti davetsiz misafirleri caydırması için çeşitli korumalara ve koruyuculara sahiptir.

Suikastçi
Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (çivili deri zırh)
Can Puanı 78 (12z8 + 24)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Zek +4
Beceriler Akrobasi +6, Aldatma +3, Algı +3, Gizlilik +9
Zarar Dirençleri zehir
Duyular edilgen Algı 13
Diller Hırsız argosuna ek olarak iki dil
Zorluk 8 (3.900 DP)

Katlet. İlk sırasında, suikastçının henüz sırasını kullanmamış yani sırası gelmemiş yaratıklara karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır. Baskına uğramış bir yaratığa karşı suikastçının yaptığı isabetli bir saldırı kritik vuruştur.

Sakınma. Suikastçı, verilen zararın yarısını almasını sağlayacak bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmasını gerektirecek durumlara maruz kaldığında, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz. Başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

Sinsi Saldırı (1/Sıra). Suikastçı (a) bir silahını kullanarak yaptığı isabetli ve avantajı olan saldırısında veya (b) hedefin, suikastçının güçsüz olmayan durumdaki müttefiklerinden en fazla 2 metre uzakta olduğu ve suikastçının, saldırı kontrolünde dezavantaja sahip olmadığı saldırısında fazladan 14 (4z6) zarar verir.

Eylemler

Çoklusaldırı. Suikastçı iki kısa kılıç saldırısı yapar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar ve hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Hafif Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zehri kullanma eğitimi almış **suikastçılar,** soylular, lonca başkanları, hükümdarlar ve bedellerini karşılayabilecek herkes için çalışan merhametsiz katillerdir.

Haydut
Orta insanımsı (herhangi ırk), adil dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (deri zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangı bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Hafif Arbalet. *Mesafeli Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Başbüyübaz

Haydutlar çeteler halinde dolaşır ve bazen eşkıyalar, gaziler veya büyü yapıcılar tarafından idare edilirler. Tüm haydutlar kötü değildir. Baskı, kuraklık, hastalık veya kıtlık da normalde dürüst yaşayan insanları haydutluğa itebilir.

Korsanlar açık denizlerin haydududur. Sadece ganimet ve cinayetle ilgilenen çapulcular veya düşman ülkenin gemilerine saldırması ve yağmalaması için krallık tarafından görevlendirilen özel nitelikteki korsanlar olabilirler.

Haydut Başı

Orta insanımsı (herhangi ırk), adil dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (çivili deri zırh)
Can Puanı 65 (10z8 + 20)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Güç +4, Çev +5, Bil +2
Beceriler Atletizm +4, Aldatma +4
Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi iki dil
Zorluk 2 (450 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Haydut başı üç yakın dövüş saldırısı yapar: İkisi palayla, biri hançerle. Veya haydut başı hançerleriyle iki mesafeli silah saldırısı yapar

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar.

Tepkiler

Savuşturma. Haydut başı isabet edecek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Bunu yapmak için haydut başının saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanmakta olması gerekır.

Haydutları hizada tutmak güçlü bir karakter, acımasız bir zekâ ve tatlı bir dil gerektirir. **Haydut başları** bu özelliklere fazlasıyla sahiptir.

Bencil mızmızlardan oluşan bir mürettebatı idare etmenin yanında, korumaları ve yönetmeleri gereken bir gemiye sahip olan **korsan kaptanlar** haydut başların benzer bir türüdür. Mürettebatı hizada tutmak için kaptan düzenli aralıklarla ceza ve ödül vermelıdir.

Bir haydut başı veya korsan kaptan ganimetten çok şöhrete değer verir. Kaptanın kendini beğenmişliğini veya egosunu besleyen bir mahkûma, kaptanın renkli şöhretine dair hiçbir şey bilmeyen veya bilmediğini iddia eden bir mahkûma kıyasla daha iyi davranılır.

Vahşi

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bir kaotik bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (post zırh)
Can Puanı 67 (9z8 + 27)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 2 (450 DP)

Korkusuz. Vahşi, sırasının başında, kendi sırası süresince yaptığı tüm yakın dövüş silahı saldırılarında avantaj kazanır. Ama bir sonraki sırasının başına değın ona karşı yapılan saldırıların avantajı olur.

Eylemler

Büyük Balta. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (1z12 + 3) kesici zarar.

Medeni olmayan topraklardan gelen ve ne yapacakları öngörülemez olan **vahşiler** bir araya gelerek savaş çeteleri oluşturur ve katılabilecekleri savaşlar, çatışmalar ararlar.

Haydut Başı

Sıradan Birey

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 4 (1z4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 0 (10 DP)

Eylemler

Tokmak. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

Sıradan bireyler arasında köylüler, serfler, köleler, hizmetçiler, hacılar, tüccarlar, zanaatkârlar ve keşişler bulunur.

Tarikatçı

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bir bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (deri zırh)
Can Puanı 9 (2z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +2, Din +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangı bir dil (genellıkle Ortak Lisan)
Zorluk 1/8 (25 DP)

Kara Bağlılık. Tarikatçının tılsımlanmaya veya korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pala. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Tarikatçılar unsursal prensler, zebani efendileri veya başşeytanlar gibi kara güçlerle bağlılık andı içerler. İnançları nedeniyle toplumdan dışlanmamak, mahkûm edilmemek veya idam edilmemek için çoğu sadakatini gizler. İnançları ve ibadetleri söz konusu olduğunda kötü müritlerin aksine tarikatçılar sıklıkla delilik emareleri gösterir.

Tarikat Bağnazı

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bir bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)
Can Puanı 33 (6z8 + 6)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +4, İkna +4, Din +2
Duyular edilgen Algı 11
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 2 (450 DP)

Kara Bağlılık. Bağnazın tılsımlanmaya veya korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Büyüyapmak. Bağnaz 4. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrlü GS'si 11, büyülü saldırılara +3). Bağnaz şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrav, ışık, kutsal alev*
1. seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkanı, yarala*
2. seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah*

Eylemler

Çoklusaldırı. Bağnaz iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Bağnazlar sıklıkla bir tarikat yönetiminin alt kademesinde yer alır, karizmalarını ve bağnazlıklarını kullanarak zayıf iradeye sahip olanları etkiler ve avlarlar. Büyük kısmı kişisel güç elde etmeye her şeyden çok önem verir ve bu yönde çabalar.

Tarikat Bağnazı

MEŞHİNİ

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (*derıkabuk* ile 16)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Beceriler Tıp +4, Doğa +3, Algı +4
Duyular edilgen Algı 14
Diller Meşhinceye ek olarak iki dil
Zorluk 2 (450 DP)

Büyüyapmak. Meşhini 4. Seviyeli büyü yapısıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bılgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 12, büyülü saldırılara +4). Meşhini, şu meşhini büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *ateş yak, çevgen, meşhini işi*
1. seviye (4 hazne): *dolandolaş, hayvanlarla konuşma, şok dalgası, yolgezer*
2. seviye (3 hazne): *derıkabuk, ulak hayvan*

EYLEMLER

Tahta Sopa. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2 (*çevgen* ile +4), erım 2m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) sersemletici zarar veya *çevgen* kullanıldıysa ya da tahta sopa ıki elle kullanıldıysa 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar.

Meşhiniler, vahşi doğayı canavarlardan ve medeniyetin kuşatmasından korudukları ormanlarda ve insanların yanaşmadığı yaban arazilerde yaşarlar. Bazıları hastaları iyileştiren, hayvan ruhlarına dua eden ve ruhani kılavuzluk sağlayan **kabile şamanlarıdır.**

GLADYATÖR

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 16 (çivili deri, kalkan)
Can Puanı 112 (15z8 + 45)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Güç +7, Çev +5, Bün +6
Beceriler Atletizm +10, Korkutma +5
Duyular edilgen Algı 11
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 5 (1.800 DP)

Cesur. Gladyatörün korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Kaba Kuvvet. Gladyatör, bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dahildir).

EYLEMLER

Çoklusaldırı. Gladyatör üç yakın dövüş silahı saldırısı veya iki mesafeli silah saldırısı yapar

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah saldırısı:* Saldırıya +7, erım 2 m. ve mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar veya bır yakın dövüş sılahı saldırısı yapmak için ıki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

Kalkan Darbesi. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bır yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

TEPKİLER

Savuşturma. Gladyatör, kendine ısabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Gladyatörün bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

MEŞHİNİ

Gladyatörler gürültülü kalabalıkların eğlencesi için dövüşürler. Bazı gladyatörler her karşılaşmaya ölüm-kalım savaşı olarak bakan vahşi savaşçılarken başkaları nadiren ölümüne savaşan, devasa ödemeler talep eden, profesyonel savaşçılardır.

Koruma

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 16 (örme zırh, kalkan)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +2
Duyular edilgen Algı +2
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar. Veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Korumalar, şehir bekçileri, bir kale veya korunaklı şehirlerin nöbetçileri ve tüccarlar ile soyluların kişisel muhafızlarıdır.

Şövalye

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)
Can Puanı 52 (8z8 + 16)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 3 (700 DP)

Cesur. Şövalyenin korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Şövalye iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Büyük Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Ağır Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z10) delici zarar.

Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir). 1 dakika boyunca, ne zaman şövalyenin görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa şövalye özel bir emir verebilir veya uyarıda bulunabilir. Bu yaratık, şövalyeyi duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrole bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki şövalyenin durumu güçsüz olursa sona erer.

Tepkiler

Savuşturma. Şövalye, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Şövalyenin bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Şövalyeler, yöneticilere, dini önderlere ve soylu hedeflere hizmet etmek için ant içen savaşçılardır. Bir şövalyenin bakış açısı, içilen ant için neler yapılabileceğini belirler. İster bir görevi yerine getirsin ister devriye gezsin, bir şövalye genellikle, sıradan halk arasından gelen uşaklardan ve hizmetçilerden oluşan maiyetiyle beraber hareket eder.

Büyübaz

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (*büyücü zırhı* ile 15)
Can Puanı 40 (9z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Zek +6, Bil +4
Beceriler Arkış +6, Tarih +6
Duyular edilgen Algı 11
Diller herhangi dört dil
Zorluk 6 (2.300 DP)

Büyüyapmak. Büyübaz 9. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma kontrolü GS'si 14, büyülü saldırılara +9). Büyübaz şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, ışık, kıvılcım, tizarmak*
1. seviye (4 hazne): *büyücü zırhı, büyülü ok, büyüyü tespit et, kalkan*
2. seviye (3 hazne): *öneri, sisli adım*
3. seviye (3 hazne): *ateş topu, karşıbüyü, uçma*
4. seviye (3 hazne): *buz fırtınası, büyük görünmezlik*
5. seviye (1 hazne): *soğuk koni*

Eylemler

Hançer. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Büyübazlar yaşamlarını büyü çalışmalarına ve uygulamalarına harcarlar. İyi bakış açılı büyübazlar sıklıkla soylulara ve diğer güç sahiplerine danışmanlık yaparken kötü büyücüler ise karışan olmaksızın anlatılamaz deneyler yapmak için gözden ve ulaşımdan uzaktaki yerlerde yaşarlar.

Ayrıt: İptaşlar

İptaş bul büyüsünü yapabilen herhangi bir büyü yapıcısının büyük ihtimalle bir iptaşı vardır. Bu iptaş büyüde tanımlanan yaratıklardan biri (*Oyuncunun El Kitabı*'na bakın) veya sürünen pençe, şeytancık, sahteejder veya dönek gibi Minik boyutlu başka bir canavar olabilir.

Soylu

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (gövde zırhı)
Can Puanı 9 (2z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, İkna +5
Duyular edilgen Algı 12
Diller herhangi iki dil
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Meç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Soylu

Tepkiler

Savuşturma. Soylu, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Soylunun bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Yüksek sınıfın üyeleri olan **soylular** büyük bir nüfuz ve etkiye sahiptir; kendilerini krallar ve generaller kadar güçlü yapacak varlıkları ve bağlantıları bulunur. Bir soylu genellikle korumaların ve sıradan bireyler olan hizmetçilerin oluşturduğu büyük bir kalabalıkla beraber hareket eder.

Soylunun puanları ve bilgileri, soylu kanı taşımayan **saray mensubu** kişiler için de kullanılabilir.

Din Adamı

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (örme zırh)
Can Puanı 27 (5z8 + 5)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Beceriler Tıp +7, İkna +3, Din +5
Duyular edilgen Algı 13
Diller herhangi iki dil
Zorluk 2 (450 DP)

İlâhi Kişi. Din adamı bonus eylem olarak bir büyü haznesini harcayabilir ve böylece yakın dövüş silahı ile yaptığı isabetli bir saldırı sonucu fazladan 10 (3z6) ışıltı zararı verebilir. Bu durum sıranın (içinde bulunulan sıranın) sonuna değin sürer. Eğer din adamı 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi harcarsa, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen fazladan zarar 1z6 artar.

Büyüyapmak. Din adamı 5. seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 13, büyülü saldırılara +5). Din adamı şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyumsüler (istediği an): *Abrav, Işık, Kutsal Alev*
1. seviye (4 hazne): *Sığınak, Yaraları İyileştir, Yönlendiren Yıldırım*
2. seviye (3 hazne): *Küçük Onama, Ruhsal Silah*
3. seviye (2 hazne): *Büyüyü Dağıt, Ruhsal Koruyucular*

Eylemler

Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) sersemletici zarar.

Din adamları, ilahlarının öğretilerini sıradan insanlara ulaştırırlar. Tapınakların ve mabetlerin ruhanı önderleridirler ve kendi toplulukları arasında etkide bulunabilecek bir mevkidedirler. Kötü din adamları açıkça bir tiranın yönetimi altında çalışabilir veya iyi insanların oluşturduğu toplulukların gölgesinde saklanan dini tarikatların yöneticiliklerini yapıp, kötücül dini ayinlere başkanlık edebilirler.

Bir din adamına, dini törenleri ve diğer kutsal görevleri yerine getirmesi için genellikle bir veya daha fazla mürit yardımcı olur.

İzci

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)
Can Puanı 16 (3z8 + 3)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Doğa +4, Algı +5, Gizlilik +6, Hayatta Kalma +5
Duyular edilgen Algı 15
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/2 (100 DP)

Güçlü Duyma ve Görme. İzcinin duymaya ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. İzci iki yakın dövüş silahı saldırısı veya iki mesafeli silah saldırısı yapar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef, *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Uzun Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

İzciler, belirli bir ücret karşılığında hizmet eden becerikli ve deneyimli avcılar ve takipçilerdir. Çoğu av eti için avlanır ama bir kısmı ödül avcılığı ve rehberlik yapar veya askeri keşif harekâtlarında bulunur.

Casus

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 27 (6z8)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, Araştırma +5, Algı +6, İkna +5, El Çabukluğu +4, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 16
Diller herhangi iki dil
Zorluk 1 (200 DP)

Kurnaz Eylem. Sıra ne zaman ona gelse casus, bonus eylemini Koşma, Tüyme veya Saklanma eylemlerinden biri için kullanabilir.

Sinsi Saldırı (1/Sıra). Casus, (a) bir hedefe isabetli bir silah saldırısı yaptığında ve yaptığı saldırı kontrolünde avantajı olduğunda veya (b) hedef, casusun müttefiklerinden birinden en fazla 2 metre uzakta olduğunda ve bu müttefikin durumu güçsüz olmadığında ve casusun, saldırı kontrolünde dezavantajı olmadığında fazladan 7 (2z6) zarar verir.

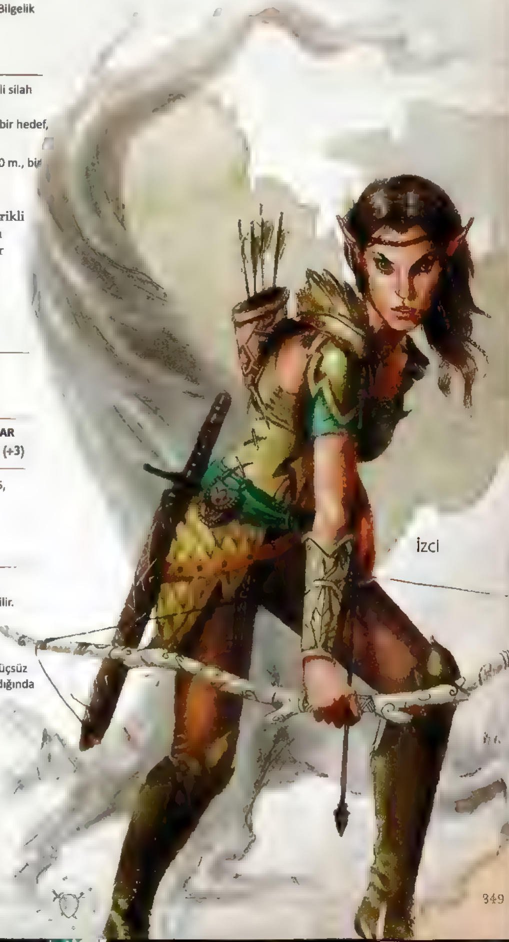
Eylemler

Çoklusaldırı. Casus, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

El Arbaleti. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Yöneticiler, soylular, tüccarlar, lonca başkanları ve diğer varlıklı kişiler, acımasız siyaset dünyasındaki rakiplerine karşı koz elde etmek ve ellerini güçlendirmek amacıyla **casus**ları kullanırlar. Bir casus gizlice bilgi elde etmek için eğitilmiştir. Sadık casuslar kendilerinin veya işverenlerinin kimliğini açığa çıkarmaktansa ölmeyi tercih ederler.



İzci

Eşkiya

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (deri zırh)
Can Puanı 32 (5z8 + 10)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Korkutma +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bır dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sürü Taktikleri. Eşkıyanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, eşkıyanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Eşkıya, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

Bozdoğan. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar

Ağır Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +2, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z10) delici zarar.

Eşkıyalar, korkutma ve şiddet kullanmada becerikli olan merhametsiz suçlulardır. Para için çalışırlar ve neredeyse hiç ahlak ilkeleri yoktur.

Eşkiya

Kabile Savaşçısı

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (post zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Duyular edilgen Algı 10
Diller herhangi bır dil
Zorluk 1/8 (25 DP)

Sürü Taktikleri. Savaşçının en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, savaşçının hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Mızrak. *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m. ve mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

Kabile savaşçıları, medeniyetin ötesinde yaşar, genellikle balıkçılık ve avcılıkla hayatta kalırlar. Her kabile, kabilenin en büyük veya yaşlı savaşçısı olan veya ilahlar tarafından kutsanan bir kabile üyesi olan kabile reisinin istekleriyle uyum içinde yaşar.

Gazi

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 17 (parça plakalı zırh)
Can Puanı 58 (9z8 + 18)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Atletizm +5, Algı +2
Duyular edılgen Algı 12
Diller herhangı bir dil (genellikle Ortak Lisan)
Zorluk 3 (700 DP)

Eylemler

Çoklusaldırı. Gazi, iki uzun kılıç saldırısı yapar. Uzun kılıcına ek olarak kısa kılıcını da çektiyse kısa kılıçla da bir saldırı yapabilir.

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanıldıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

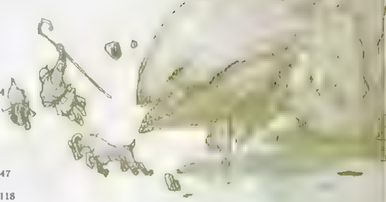
Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Ağır Arbalet. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +3, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z10 + 1) delici zarar.

Gaziler, para ya da inandıkları veya değer verdikleri bir şeyi korumak için silaha sarılan profesyonel savaşçılardır. Aralarında artık görevde bulunmayan emekli askerler ve kendilerinden başka hiç kimseye hizmet etmemiş savaşçılar bulunur.

CANAVAR İNDEKSİ

Belirli bir canavarın oyun bilgileri ve puanlarına ulaşmak için bu dizini kullan.



İngilizce > Türkçe Değişim Notları

Bazı canavar adlarının özel bir etimolojisi yok. Onları genellikle oldukları gibi ya da anlamsal olarak çevirdim. Örneğin: Pit Fiend > Çukur Buku; Displacer Beast > Kıran Hayvan (çünkü etrafındaki ışığı kırıyor); Doppelganger > İkiz; Dracolich > Ejdermarkum; Werebear > Ayıadam; Wereboar > Domuzadam; Wererat > Fareadam; Weretiger > Kaplanadam; Werewolf > Kurtadam; Mind Flayer > Zihin Yüzücü; Owlbear > Baykuşayısı; Blink Dog > Kıpan Köpek; Giant Wolf spider > Dev Kurt Örümcek; Phase Spider > Aral Örümcek.

Deniz Karakurt tarafından yazılan Türk Söylence Sözlüğü basılı bir kitap değil, elektronik kitap (pdf) ve internette rahatça bulunabilir. Onun dışında kullandığın Türk Lehçeleri Sözlüğü (https://turklehceleri.org/) Türkiye Türkçesi sözlüğü (https://sozluk.gov.tr/) internet ortamında bulunan internet sayfası olarak bulunan sözlükler.

Bunların birer öneri olduğunu unutmayın. Tabii ki de siz istediğiniz canavar için istediğiniz adı kullanabilir veya uydurabilirsiniz.

(Kitaptaki sıralanışlarına göre. İstisnalar olabilir.)

Aarakocra > Gaakar. Etimolojisi belli değil. Sanırım sözcüğün ilk kısmı İngilizce kuş viyaklamasından [(g)aak-(g)aak] geliyor. Ama kocra'yı bilmiyorum. Belki caracara'dır [https://en.wikipedia.org/wiki/Caracara_(genus)]. Gaakar'ın kökeni de Türkiye Türkçesi'nde kuş ötmesi (gaak) ile Kırgız Türkçesi'nde doğandan (şumkar) geliyor: gaak+ar

Aboleth > Aravut. Arat: Ölüm Balığı. (Eşdeğer: Aravut). "Dev Balık. Baykal gölünde veya yeraltındaki büyük denizde yaşadığına inanılan efsanevi devasa balık. Zaman zaman yeryüzünde yaşayan insanlardan kurban ister." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 48.

Deva > Deva. Sözcüğün anlamı 'parlak', 'yüce', 'göksel varlık', 'ilahi varlık', 'mükemmeliyete sahip her şey' olmakla beraber Hinduizm'deki bir ilahı tanımlamak için kullanılır. (https://en.wikipedia.org/wiki/Deva_(Hinduism))

Planetar > Gezeldiz. İngilizce gezegen (planet) ve yıldız (star) sözcüklerinin karışımı. Türkçesi de aynı şekilde oldu.

Solar > Naral. İngilizce "Güneş" veya "Güneşle ilgili" sözcüğü (Solar). Moğolcasını kullandım. (Güneş: Işık Kaynağı. Moğolca: Nar, Nara). Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 138.

Ankheg > Sokur. (Sohan: Karanlık Tanrısı.) "Yeraltında, karanlıkların içinde yaşar. Yohan'ın oğludur. Anlam: (So/Soğ). Görmezlik ve soğukluk bildiren bir köktür. Soğmak fiili, yenmek ve üzmek anlamları içerir. Soğuk sözcüğü ile de ilgilidir. Sohar/Sohor/Sokor/Sokur kelimesi kör (görmeyen) manası taşır ve masallarda bu adı taşıyan devlere rastlanır. Sokur sözcüğü Anadolu'da köstebek demektir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 255.

Azer > Çor. (Çor: Cin.) "Gözle görülemeyen, ateşten yaratılmış varlık. İyicil veya kötücül olanları mevcuttur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], ss. 100-101.

Banshee > Sarısaç. "Sarı Albıs: 'Sarısaç' olarak da bilinir. Sarı giysiler giyer. Sarıhummaya neden olur. Oluşturduğu hastalık 'Sarı Basmak' tabiriyle ifade edilir. Sarışın bir kadın görünümündedir. Kötülükte Kızıl Albıs'a göre biraz daha düşük seviyededir. Ölümcül değildir. Keçi veya tilki donuna (kılığına) bürünebilir. Şımarık yönü ağır basar, hoppa ve oynaktır. Kandıracağı kişiyi cilvelerle kendisine çeker. Dünya'daki en güzel kadından daha güzel bir görünüşe sâhip olabilir. Şehvetli ve açgözlüdür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 34.

Basilisk > Basilisk. Değiştirmedim.

Behir > Behir. Değiştirmedim.

Beholder > Bayköçü. İngilizce seyirci (beholder) sözcüğünün Kırgız Türkçesi karşılığı (baykoçu).

Bugbear > Öcüayı. "Bu efsanevi yaratığın adı Orta İngilizce 'bugge' (korkutucu bir şey) veya belki de Eski Galce 'bwg' (kötü ruh veya cin) veya Eski İskoçça 'bogill' (cin) sözcüğünden gelmektedir ve çok büyük ihtimalle İngilizce 'bogeyman (öcü)' ve 'bugaboo (öcü)' ile soydaştır." https://en.wikipedia.org/wiki/Bugbear

Bulette > Marmi. Etimolojisi belli değil. İngilizce mermi (bullet) sözcüğünün Fransızca telaffuzu (İng. bul.ıt. Fr. buu-ley). Mermi sözcüğünün Azerbaycan Türkçesi karşılığı Marmi. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and_dragons/

Bullywug > Kababaş. Çok büyük ihtimalle iki ayrı sözcükten oluşuyor: Bully (zorba, kabadayı vs.) ve pollywog (iribaş). Türkçesi de benzer şekilde: Kaba+baş. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and_dragons/

Cambion > Karaçor. "Karaçor: Kötü Cin. İnsanları korkutan hatta zarar veren ruhlardır. Kimi durumlarda çok tehlikeli olabilirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 167.

Centaur > İnsat. İnsan+at. "Yunan Mitolojisi'nde yarı insan ve yarı at bedenli düşsel varlıktır." https://tr.wikipedia.org/wiki/Kentaur

Chimera > Kimera. "Kimera, Yunan mitolojisinde tek bir vücutta çeşitli canlıların kimi uzuvlarına sahip, ağzından ateş püskürten yaratık. Genellikle yaratığın bir başı aslan, bir başı keçi, gövdesi aslan ve kuyruğu yılan olarak tasvir edilir." https://tr.wikipedia.org/wiki/Kimera

Chuul > Takuuz. Etimolojisi belli değil. Yaratığın şekline bakarak ıstakozdan uydurdum.

Cockatrice > Lapirci. Eski Fransızca cocatris, o da Ortaçağ Latincesinden calcatrix o da Yunanca ichneumon yani 'takipçi, izleyici' sözcüğünün tercümesi. Azerbaycan Türkçesi: Lapirci. https://en.wikipedia.org/wiki/Cockatrice

Couatl > Bükrek. "Bükrek ve Sangal: İyi ve Kötü Ejderhalar. Türk ve Altay mitolojisinde birbirleriyle çok vahşî ve acımasızca savaşan iki ejderha. Savaşırlarken, görünümleri "Yin-Yang" sembolünü anımsatır. Devasa iki kertenkeleye benzerler. Kanatları yoktur, bu nedenle uçamazlar, uzun boyunları ve çok güçlü pençeleri vardır Bükrek, Dünya'nın sonundaki tüm denizlerin birbirine bağlandığı büyük okyanusta yaşar. Sesinin çok güzel olduğu ve Dünya'nın öbür ucundan bile duyulduğu söylenir. Onun sesini duyan kötü ejderhalar kaçacak yer ararlar. Sangal adlı kötü ejderha ile yaptığı dokuz yıl süren savaşı kazanmıştır. Her bin yılda yeryüzüne iner. Sangal ise kötü güçleri temsil eder. Dünya'nın sonundaki Oddeniz'de (ateş denizi) yaşadığı rivayet edilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 88.

Cyclops > Tepegöz. Herkesin bildiği, meşhur tepegöz.

Demilich > Yarımarkum. Büyük ihtimalle İngilizce yarı, yarım ön eki (demi-) ve eski İngilizcede ceset için kullanılan sözcükten (lich) türemiş. Ben de aynısını yaptım. Ama ceset için merhum sözcüğünün Kazak veya Kırgız Türkçelerindeki (markum) halini kullandım.

Demon > Zebani. Çünkü devil'i şeytan olarak çevirdim.

Balor > İskarotuh. J. R. R. Tolkien tarafından yaratılan Orta Dünya'daki maiardan bir tanesi olan Balrog'dan türeme. Ama telif hakları nedeniyle değiştirilerek alınmış. (Aynı durum hobbitler ve entler için de geçerli). Balrog sözcüğünün etimolojisinde ise "is karası ateş şeytanı" anlamına gelen 'sigelwara' sözcüğü var. Dolayısıyla çeşitli Türk lehçelerindeki is, kara, ot (ateş) ve ruh sözcüklerinin birleşimi: iskarotuh. https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog (tablo)

Barlgura > Mitçin. "Pitsen: Maymun Ruh. Eşdeğer: Mitçin. Çirkin yüzlü, kır saçlı bir kadına benzeyen maymun kılığındaki orman yaratığıdır. Kambur, uzun boylu, tüylü bu orman ruhu genelde boş av evlerinde yaşar. Ormana yalnız gelen insanları (genelde avcıları) bir uçuruma götürüp orada öldürür. Bu bağlamda ormanda yalnız gezilmemesi gerektiğini vurgular." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 242.

Chasme > Şeşe. "Şeşe: Haydut Kuş. Geceleri karanlıkların içinden (bilinmezlik âleminden) gelip çocukları vurarak öldürür veya kaçırır. Girdiği evdeki özellikle kırkı çıkmamış çocuğun üzerinden geçtiğinde bebek kapkara kesilip ölür. Altı aylık olmamış çocukların ise boğazlarına gagalarıyla vurur. Onu yakalayan kişi kadınsa Şeşe Anası veya erkekse Şeşe Atası olur ve böylece onların zarar verdiği çocukları iyileştirebilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 263.

Dretch > Harsa. "Harsa: Kuduz Cini. Kuduz köpekleri ve saldırgan inekleri vardır. Kendisinin ve hayvanlarının gözleri kurumuştur. Hayvanlarda kuduza neden olurlar. Yaşadıkları yerler çok soğuktur. Onu gören kişiler soğuk su dökmüş gibi titretirler. Yeni doğmuş bebekleri yerler ve beşikleri bozarlar. Çok çirkindirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 143.

Glabrezu > İrke. "Erke: Ayartıcılık Tanrıçası. Eşdeğer: İrke. Baştan çıkarıcı, ayartıcı tanrıça. Nazlı ve cilveli olarak tanımlanır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 120.

Goristro > Süseren. Muhtemelen "gore" (boynuzlamak) sözcüğünden geliyor. Ben de aynı şekilde Türkçe boynuzlamak eyleminin eş anlamlısı olan süsmek sözcüğünden uydurdum. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq09d/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Hezrou > Demirkıynak. "Demirkıynak: Tırnaklı Canavar. Dağlarda veya ormanlarda yaşayan, her kılığa giren, korkunç sesler çıkaran bir canavardır. Demirden tırnakları vardır. Çok pis koktuğu, çünkü sudan çok korktuğu için yıkanmadığı söylenir. Bu yüzden onu görünce akarsulara giren insanların kurtulabileceği düşünülür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 107.

Manes > Çalık. "Çalık: Ters Cin. Bedenleri terstir (çarpıktır). Yeryüzünü ve yaşamın dengesini bozup karıştırırlar. Sayıları oldukça fazladır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 98.

Marilith > Şahmaran. Bizim meşhur şahmaran ya da şahmeran. Efsanevi olarak iyi bir yaratık olsa da belden yukarısı kadın, belden aşağısı yılan olan ve çok bilinen başka bir yaratık, benim bildiğim kadarıyla yok. https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahmeran

Nalfeshnee > Korşak. "Korşak: Hayvan Cini. Eşek, köpek, domuz, keçi kılığına girdiğine inanılan bir varlıktır. Geceleyin kapıları çalıp, insanları tanıdığı birisinin sesi ve kılığıyla kandırarak çağırıp kaçırır ve yutar. Geceleri çok fazla dışarıya çıkmanın doğru olmadığını, karanlığın tehlikeler barındırdığını vurgulayan bir halk anlayışının dışavurumudur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 192.

Quasit > Dönek. Muhtemelen "benzer" anlamı taşıyan quasi sözcüğünden geliyor. Başka biçimlere de dönüşebilen, kötücül bir yaratık olduğu için dönek dedim. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0t1/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Vrock > Zögey. "Zögey: Yaban arısı. Kelime kökünde bir şeyler taşımak, nakletmek ve acı çektirmek anlamı vardır. Moğol halk kültüründe kutlu bir hayvan sayılır. Efsaneye göre Bürküt (Kartal Tanrı) en iyi yiyeceğin ne olduğunu merak eder ve bunu öğrenme görevini arıya verir. Yaban arısı konduğu her canlının etini ısırır ve canını yakar. Gökte dolaşan arıya kırlangıç rastlar ve en iyi etin insan eti olduğunu arıdan öğrenir. Ancak ısırarak arının dilini koparan kırlangıç, konuşma yeteneğini yitirmesine neden olur. Kartal arıya sorduğunda aldığı yanıtı yılan sesine benzeterek en iyi etin yılan eti olduğuna karar verir. O günden beri kartalların en sevdiği yiyecek yılan etidir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 334.

Yochlol > Cazı. "Cadı (Farsça, Cadu): Doğaüstü güçleri olduğuna inanılan büyücü kadın. Geceleri dolaşarak ve uçarak kötülük yapar. Türkçe'de Cazı olarak da söylenir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 124. "Örümcek ve kuş gibi şekillere dönüşebilirler." Ahmet Burak Turan, Türk Canavarları Sözlüğü, Holden Yayınları, 3. Baskı, İstanbul 2022, s. 75.

Devil > Şeytan.

Erinye > Erinye. "Erinyeler, Grek ve Roma mitolojisinde evrendeki düzenin ve doğa yasalarının bekçileri olarak görülürler. Erinyeler başkalarına zarar verecek şekilde haklarının dışına çıkan herkesi, insan veya ilah olduklarına bakmadan, evrendeki düzenin korunması için, merhametsizce cezalandıran ilaheler olarak tanımlanır. Suç işleyenlerin peşine takılırlar, yeryüzünde olduğu gibi, öte-âlemde de durup dinlenmeden, gece gündüz suçluları bulup cezalandırır, işkence ederler." https://tr.wikipedia.org/wiki/Erinyeler

Imp > Şeytancık. Küçük şeytan. Daha ne olsun?

Lemure > Lemur. Latince "gece ruhları" anlamındaki lemures sözcüğünden geliyor. Değiştirmedim. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq09d/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Drider > Kalfümsi. Kara Elf Örümcek Binicisi sözcüklerinden uydurduğum bir ad.

Dryad > Tokaylı. Yunanca ağaç veya meşe ağacı sözcüğü olan "drys" kökünden geliyor Ben de Türkmen Türkçesin'deki orman (tokay) sözcüğünü kullandım. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gqd7kw/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Duergar > Ercegel. Sözcüğün aslı zaten cüce demek. Ben de Kırgız Türkçesi'ndeki cüce sözcüğünü kullandım. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gqd7kw/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

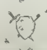
Elemental > Unsursal. Bildiğimiz dört element. Ama element sözcüğünü belki başka yerde kullanırım da kafa karışıklığı yaratırım diye çekindiğim için eşanlamlısını kullandım.

Elves: Drow > Kara Elf. Drow sözcüğü Türkçeye hemen her zaman Kara Elf olarak çevrilmiş. Ben de aynı şekilde davrandım.

Empyrean > Gal Etseg. "Al Ata: Ateş Tanrısı / Kötülük Tanrısı. Kızıl renkli giysileri olan, kızıl gözlü, yaşlı bir adamdır. Kızıl renkli ve ateş yalımına benzer sakalları vardır. İnsanları kandıran bir varlık olarak görünür. Ala Ana'nın yansıması olarak düşünülebilir. Ancak onun aksine kötülük yapan yönü çok fazla ön plana çıkmaz. Hatta bazen ateşin, bazen de yurdun (çadırın) koruyucusu olarak da anılır. Moğol kültüründeki "Gal Han" (veya "Gal Etseg" yani "Ateş Ata") ile de kökensel benzerlik itibariyle özdeş görülür. Al inancından kaynaklanan kötü bir ruhtur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 31.

Ettercap > Ürmaksi. Sözcük zaten Danca örümcek demek olan "edderkop" sözcüğünden geliyor ki onun da eski İngilizce "zehirli örümcek" anlamına gelen attercop ile ilişkisi var gibi görünüyor. Ben de Başkurt Türkçesi'nde örümcek demek olan ürmaksi sözcüğünü kullandım. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gqd7kw/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Ettin > Eemegen. "Emegen: Dev. Kafkas efsanelerinde çirkin, bazen çok başlı devasa yaratıklar olarak betimlenir. Nart efsanelerine göre Dünya'daki bütün kötülüklerin kaynağı bu devlerdir. Emegenlerin sayıları oldukça fazladır ve her üç ayda bir doğum yaparlar. Her doğumda yüzden fazla çocuk dünyaya getirirler. Emegenlerin yer almadığı hiçbir Nart destanı yoktur. Nart kahramanları sürekli Emegenlere karşı savaşırlar ve güçleriyle, zekâlarıyla onları her zaman yenmeyi başarırlar. Fakat yine de onlardan çok korkar ve çekinirler. Çünkü Emegenler, yakaladıkları zaman insanları yerler. Tanrılar, yeryüzünü Emegenler'in kötülüğünden korumak için Nartlar'ı



yaratmıştır ve sürekli savaşıp durmaktadırlar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 116.

Flumph > Fump. Uçarken çıkardığı ses.

Fomorian > Kerayna. İrlanda mitolojisinden bir yaratık. "Sözcüğün kökeni tartışmalıdır. İlk kısmın fo olduğu konusunda genel bir kabul görüş vardır ve Eski İrlandaca 'aşağı,' 'alt,' 'altında,' vs. anlamını taşımaktadır. İkinci kısmın anlamı ise açık değildir. Bir öneri Eski İrlandaca 'mur' (deniz) sözcüğünden geldiği ve bir bütün olarak bu sözcüğün 'denizin altına ait olanlar' anlamını taşıdığıdır. Başka bir öneri de ikinci kısmın mòr (büyük/yüce) sözcüğünden türediğini ve bir bütün olarak yer (altındaki) büyük olanlar, "yer altındaki devler" anlamını taşıdığıdır." https://en.wikipedia.org/wiki/Fomorians "Ker: Kötü Varlık. Çoğu zaman bir sıfat olarak kullanılır. O varlığın kötücül bir özelliğe sâhip olduğunu gösterir. Hepsinde bulunan ortak bir özellik olarak tek ayaklı, tek gözlü, tek kollu, kel varlıklardır. Öteki âleme ait canlılar daima tek gözlü olarak betimlenir. Bu nedenle "Ker" sözcüğünün kör anlamına geldiğini öne süren görüşler de mevcuttur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 181. "Azna: Fesat Tanrısı. Eşdeğer: Ayna. Yeryüzünde kargaşa çıkarır. Kötülüğe dair tüm nitelikleri bünyesinde barındırır. Fırsat bulduğunda insanlara ve yeryüzüne zarar verir. Yeraltında yaşar. Azna Han'a bağlı kötü ruhlar vardır ve onlar da Aynalar (Aznalar) adıyla anılır. Yeryüzünde kötülük çıkarmak istediği zaman bu ruhları gönderir. Aynalar bu anlamda Şeytan kavramı ile özdeşleşmişlerdir. İnsanların ruhlarını çalıp götürerek hastalık verirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 63.

Galeb duhr > Galib serd. "'Galeb duhr' adı internette dolaştığı gibi bir anagram değil. (Bu canavarı yaratan kişi olan) Michael P. Price Yüzüklerin Efendisi'nde 'Khazad-dûm' adının duyanda uyandırdığı kötü bir önsezi hissini ve Kumul (Dune) romanında Paul Atreides tarafından alınan Fremen adı olan Muad'Dib'in insanda uyandırdığı güç hissini çok sevmişti. Dolayısıyla hedefi bu taştan yaratık için iki hece–bir hece yapısında ve ahenkli bir ad bulmaktı. Adın ikinci kısmı olarak kullandığı duhr sözcüğünde kısmen Fransız olmasının yardımı oldu. Çünkü 'dur' Fransızca 'sert' demek. Price ayrıca bu yaratığın adının Galce veya İskandinav dillerine aitmiş gibi görünmesini de istiyordu ve nihayetinde yeteri kadar bilinmez ve gizemli olduğuna karar verdiği 'galeb duhr' üzerinde karar kıldı." Ben de bunu biraz Türkçeleştirdim işte. https://www.enworld.org/threads/monster-encyclopedia-galeb-duhr.663348/

Gargoyle > Çörten. "Gargoyle, kökeni Fransızca gargouille sözcüğüne dayanan bir tür gotik mimari ögesidir". https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6rten

Genie > Cin.

Dao > Dao. Diğer cinler kökenlerini Arap mitolojisinden alsa da bunun kökeni belli değil. O yüzden hepsini olduğu gibi bıraktım. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/us1xj7/origin_of_the_dao/

Djinni > Cinni. Bildiğimiz cinni.

Efreeti > İfrit. Bildığimiz ifrit.

Marid > Marid. İslam'da bir cin türü.

Ghoul > Gulyabani. "Gulyaban: Vahşî Yaratık. Eşdeğer: Gulyabani. Gezginlere ve yolculara uğrayıp onları öldüren canavardır. Kocaman, korkunç görünümlü, insana benzer, uzun sakallı bir dev olarak düşünülür. Karanlık çökünce veya Güneş batarken çöllerde, dağ yamaçlarında ve mezarlıklarda ortaya çıkar. Bedeni sarı ve kırmızımsı tüylerle kaplı ve ayakları tersinedir. Gündüzleri mezara giren bu yaratık geceleri ise hortlayıp çıkar. Yakaladığı atlara biner. Yolcuları yollarında şaşırtıp kandırarak ıssız yerlere götürüp yer. … Açıklama: Ortadoğu kültürlerinde Gul (Ghol, Ghul) kavramı vahşî, acımasız ruhları ve onların kötülüklerini anlatır. Ortadoğu'da ortak bir motiftir. Gul aslında bir varlıktan öte nedeni bilinemeyen bir kötülük, nereden geldiği anlaşılamayan veya öteki dünyaya ait soyut, cisimsiz bir azaptır. Ölümsüz bir varlık veya mezarları kazan yahut da mezardan çıkan bir canavar olarak da cisimleşir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], ss. 136-137.

Giants > Devler. Devler ile ilgili olarak Ordning > Kiliv. İngilizce anlamı (ordning) düzen, sistem. Başkurt Türkçesi'ndeki karşılığını (kiliv) kullandım.

Gibbering Mouther > Geveze Ağız.

Githyanki > Githbala(lar). [Gıth+(herhangi bir Türk lehçesinde) çocuk] "Özgürlüklerini kazandıktan kısa bir süre sonra Gith, savaşın devam ettirilmesini emretti: Zihin yüzücüler en sonuncusuna kadar takip edilip öldürülecek. Ve githler de fetih üzerine yeni bir imparatorluk kurdular. Bu noktada, bağımsızlık savaşında kendi etrafında ciddi bir takipçi kitlesi oluşturan Zerhimon, Gith'in liderliğine ve amaçlarına karşı çıktı. Eski efendilerinin onlar üzerinde zorla kurduğuna benzer bir tiranlık türün kendi halkları için yaratacağını iddia etti. Bu anlaşmazlık gith arasında şiddetli bir iç savaşın çıkmasına neden oldu. Zerthimon öldürüldü ve kendilerine 'githzerai' (Gith dilinde 'Gith'i reddeden, küçümseyen') diyen takipçileri de yenilgiye uğramış olarak Şekara'ya çekildiler. Ama bundan önce Gith'in güçlerine o kadar büyük bir zarar verdiler ki zihin yüzücülere karşı daimi bir savaşı devam ettirecek gücü kalmadı. Bu iç savaş hayatta kalan zihin yüzücülere kaçacak ve korunaklı yer altı şehirlerinde saklanacak zamanı verdi. Gith, hayatta kalan takipçilerini, ki onlar da artık kendilerine 'githyanki' (yani Gith'in çocukları) demeye başlamışlardı, Ruhsal Âlem'deki illithid yerleşimlerine götürdü. Burada dinlenip, güçlerini toplayıp hem zihin yüzücülerin hem de githzerain tamamını öldürme ve tüm çokluevreni fethetme planlarına devam edebileceklerdi." https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Gith_(race)

Githzerai > Githurlav. Bkz. Githyanki açıklaması. Gith+(Başkurt Türkçesinde küçüksemek) hurlav.

Gnoll > Sırtlandam. Sırtlan+adam. Bkz. Canavar Rehberi'ndeki Sırtlanadam (Gnoll) maddesi.

Gnome > Yercü. Yer cücesi sözcüklerinden yercü. tr.wikipedia.org/wiki/Yer_cücesi

Goblin > Obot. "Obot: Doyumsuzluk Cini. Görünüşleri son derece çirkin ve korkunçtur. Ateşli gözleri, çok büyük dişleri ve iri kemikleri vardır. Sürekli yerler ama doymazlar çünkü yediklerini anında sindirirler. İçine girdikleri kişiler geleceği düşünemezler ve tüm servetlerini harcarlar. Bu varlıkların insanlar gibi aileleri ve evleri bulunur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 224.

Golem > Golem. "Golem (İbranicedeki golem kelimesinden Türkçeye geçmiştir), efsanelerde ruhu olmayan genelde kilden veya topraktan oluşturulan bir varlıktır. Orta Çağ'da tanrının isimlerinin veya sıfatlarının farklı şekillerde söylenmesi, bu kelimeleri oluşturan harflerin farklı şekilde dizilmesi veya bunların bir kâğıda yazılarak yapılan muska ve tılsımlarla golem oluşturulmasına ilişkin birçok efsane doğmuştur. Bir Yahudi efsanesinin kahramanıdır, Talmud'da Âdem'in ruh üflenmeden önce bir golem olduğu yazılıdır." https://tr.wikipedia.org/wiki/Golem

Gorgon > Kıyant. "… Oğuz Kağan destanındaki Kıyant adlı tek boynuzlu yaratık…" Deniz Karakurt, "Azman", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 62.

Grell > Grell. Herhangi bir anlam taşımadığı, ben de buna benzer bir şey bulamadığım için olduğu gibi bıraktım.

Grick > Korkoy. "Korkoy: Yeraltı Canavarı. Çölde yaşadığına inanılan, devasa bir solucan görünümlü canavardır. Moğolca'da "Olgoy Korkoy /Olguy Korkuy" (Bağırsak kurdu) olarak adlandırılır. Moğol halkının büyük bir kısmının bu canlının gerçekten var olduğuna inandıkları bilinmektedir. Boyunun iki ile beş metre arasında değiştiği öne sürülür. Kızıl kahverengi bir görünüşlü, büyük ve korkunç bir tırtılı andıran bu yaratığın dikenleri olduğu söylenir. Asit kustuğu veya uzaktan elektrik boşalmasına benzer bir etki ile zarar verebildiğine inanılır. Asıl hareket kabiliyetini kumda sağlayabilmektedir. Haziran ve Temmuz aylarında daha fazla görüldüğü iddia edilir. Kış aylarında ise yeraltında uykuya yattığı düşünülür. Kelime kökünde Moğolca "Horhuy" (solucan, kurtçuk) sözcüğü vardır.

Türkçe 'Korkmak' fiili ile de uyumludur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 191.

Griffon > Karlan. Kartal ve aslan sözcüklerinde karlan.

Grimlock > Sokor. (Sohan: Karanlık Tanrısı.) "Yeraltında, karanlıkların içinde yaşar. Yohan'ın oğludur. Anlam: (So/Soğ). Görmezlik ve soğukluk bildiren bir köktür. Soğmak fiili, yenmek ve üzmek anlamları içerir. Soğuk sözcüğü ile de ilgilidir. Sohar/Sohor/Sokor/Sokur kelimesi kör (görmeyen) manası taşır ve masallarda bu adı taşıyan devlere rastlanır. Sokur sözcüğü Anadolu'da köstebek demektir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 255.

Hag > Cadaloz. Google translate.

Harpy > Harpi. "Harpialar, eski Yunan mitolojisinde Thaumas ile Elektra'nın üç kızını topluca belirten isimdir. Siren'lere benzeyen bu kanatlı ifritler, fırtınaların ve ölümün sembolü sayılırlardı." https://tr.wikipedia.org/wiki/Harpia

Hippogriff > Kartat. Kartal ve aslan sözcüklerinden kartat.

Hobgoblin > Kocobot. Obotlardan daha büyük ve cüsseli oldukları için "kocaman obot" anlamında kocobot.

Homunculus > Ecene. Homunculus "Küçük insan" anlamında. "Bir homunculus (Latince: küçük insan), orijinal olarak kilden yapılmış maketler veya küçük heykeller olarak tasvir edilen bir insan temsilidir." (https://tr.wikipedia.org/wiki/Homunculus) Ben de ecene dedim: "Ecene: Cüce. Özellikle Avrupa kültürünün etkisiyle ormanda yaşayan veya yeraltında maden ocaklarında çalışan "Yedi Cüce" motifi oldukça ilgi görmüştür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 113.

Hydra > Subuka. "Suvbuga: Su Ejderi. Eşdeğer: Subuka. Denizlerde veya göllerde yaşayan ejderhalardır. Tamlamadaki "Buga/Buğa" ejderha manası taşır. "Alabuğa" ise balina demek olup sözcüğün kökeninde su ejderine benzetme bulunmaktadır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], ss. 88, 259.

Jackalwere > Çakaladam. Birebir çeviri.

Kenku > Kenku. Japonca karga (karasu) ve göksel köpek (tengu) sözcüklerinden oluşuyor. "Japon mitolojisinde genellikle kızgın olan ama bazen korumacı bir doğaya sahip olan tengular kuş adamlar veya ruhlardır." Değiştirmedim. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gyh4e1/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Kobold > Ötek. "Kobalt kob (oda) ve walt (yönetici, güç, otorite) sözcüklerinden oluşmakta ve bir tür ev ruhu anlamını taşımaktadır..." https://en.wikipedia.org/wiki/Kobold Türkçeye çevirirken oda ruhu > odacı > öteci > ötek (öteki).

Kraken > Kraken. İskandinavların meşhur krakeni.

Kuo-toa > Aya-lık. Çünkü ayaklı baylık.

Lamia > Lamia. "Lamia, Yunan mitolojisinde Libya kraliçesi veya prensesidir ve Zeus'un sevgililerinden biridir. Zeus ile birlikteliğinden dolayı Hera'nın gazabına uğrayarak canavarlaşarak çocuklarını öldürdüğünden dolayı kederinden diğer kadınların çocuklarına düşman kesilmiştir." https://tr.wikipedia.org/wiki/Lamia_(mitoloji)

Lich > Markum. Bkz. Demilich.

Lizardfolk > Kelerhalk. Birebir çeviri.

Lycanthropes > Aysarlar. "Aysar: Değişken Karakter. Ay'a (Ay'ın hareketleri ile evrelerine ve belki de Dünya'ya olan mesafesine) bağlı olarak karakteri ve huyu değişen kişi ve onun yaşadığı psikolojik durum. Aysamak fiili de aynı şekilde bu değişken ruh hâlini ve sonuçlarını anlatmakta kullanılır. Batı mitoloji ve masallarında yer alan ve dolunayda kurda dönüşen Erbörü (Kurtadam) motifi bu anlayışın bir dışavurumudur. Kurtadamlar (Werewolf) özellikle Avrupa toplumlarında en çok ilgi duyulan mitolojik figürlerden birisidir. Bu konu pek çok sinema filminde sürekli olarak işlenmiştir. Dişleri ile pençeleri sıklıkla abartılı olarak vurgulanır. Özellikle dolunayın etkisiyle bu durumun ortaya çıktığı kanısı yaygındır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 60.

Magmin > Kaldaz. "...Kaldaz denen ateş cini ile de etimolojik bağlantısı bulunur." Deniz Karakurt, "Gal Han", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 129.

Manticore > Mantikor. "Mantikor, Mısır mitolojisindeki Sfenks'e benzeyen, Pers kültürüne ait efsanevi yaratık. Kızıl bir aslanın vücuduna, insan yüzüne, köpek balığı dişlerine, yarasa kanatlarına, akrebin ya da ejderhanın kuyruğuna sahiptir. Avını geriye hiçbir iz kalmayacak şekilde yok eder. Anlatılan hikâyelerle farklı toplumlarda farklı şekillere bürünmüştür. Mantikor miti Pers, Yunan, Mısır mitolojilerinde yerleşik bir mittir." https://tr.wikipedia.org/wiki/Mantikor

Medusa > Medusa. "Medusa, Yunan mitolojisinde gözlerine bakanı taşa çevirdiğine inanılan yılan saçlı, keskin dişli, dişi canavar." https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa

Mephit > Ufun. "Roma mitolojisinde Mefitis, bataklıklarda ve volkanik arazilerde oluşan zehirli gazların ilahı olan küçük seviyeli bir ilahtır." https://en.wikipedia.org/wiki/Mefitis Ben de Arapça pis koku demek olan ufun(et) sözcüğünü kullandım.

Merfolk > Suhalk. Birebir çeviri.

Merrow > Karakırnak. "Karakırnak: Tırnaklı Canavar. Bedeni kıllarla ve tırnaklarla kaplı bir varlıktır. Suya girmiş olan insanlara zarar verebileceğine inanıldığı için suyun içinde dikkatli olmak gerekir. Çocuklarının suda oynarken boğulacaklarından endişe eden anneler, onları 'Karakırnak' ile korkuturlar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 168.

Mimic > Benzek. Kendi uydurmam.

Minotaur > Minotor. "Minotor, Yunan mitolojisinde yarı insan-yarı boğa yaratık. Yunanca 'Minos'un Boğası' anlamına gelir." https://tr.wikipedia.org/wiki/Minotor

Modron > Yasasal. Çünkü yasalara bağlılar.

Monodron > Tekgez. Kendi uydurmam. Diğerleri (Duodrone > İkigez, Tridrone > Üçgez, Quadrone > Dörtgez, Pentadrone > Beşgez) de aynı şekilde.

Myconid > Mantarıl. Birebir çeviri.

Naga > Naga. "Nāga, Hinduizm ve Budizm'de yer alan büyük bir yılan şeklinde betimlenen ikincil bir ilahın Sanskritçe ve Pāli'deki ismi. Bununla birlikte sözcüğün kullanımı pek muğlaktır ve sözcük ile birden çok şey anlatılabilir. "Nāgalar" olarak anılan bir (insan) kabile(sin)den, normal yılanlara (özellikle de kral kobra ve Hint kobralarına) veya fillere kadar birçok farklı anlamı mevcuttur. Dişi bir nāgaya nāgī denir. Naga Mucalinda, Buda'nın koruyucusuyken, Balarama Vişnu'nun naga hâlinde enkarnasyonudur (yeniden vücut bulmuşu)." https://tr.wikipedia.org/wiki/N%C4%81ga

Nothic > Hiçik. Kendi uydurmam.

Ogre > Div. Farsça "dev" demek. Dev sözcüğünü zaten kullandığım için burada da bunu kullandım.

Oni > Oni. "Oni, Japon folklorunde şeytanlar, canavarlar olmak üzere bir çeşit yōkai türüdür. Özellikle Japon sanatında, edebiyatta ve tiyatroda popüler karakterlerdir. Oni, Japon folklorunun en büyük simgelerinden biridir. Oni tasvirleri çok fazladır çoğu vahşi, başlarından çıkan iki uzun boynuzlu yaratıklar olarak tasvir edilir. Deri renkleri farklı olabilir. Oniler iblis, cehennemdeki lanetlilerin cezalandırıcılarıdır." https://tr.wikipedia.org/wiki/Oni

Ooze > Sızık. Kendi uydurmam.

Orc > Ork. Bildiğimiz ork.

Otyugh > Çüptap. Görünen o ki bu yaratığın esin kaynakları arasında hem Yüzüklerin Efendisi'ndeki krakene benzeyen yaratık hem de Yıldız Savaşları'ndaki çöp canavarı var. http://carterscartopia.blogspot.com/2011/01/origins-of-otyugh.html Ben de Tatar Türkçesi'nde çöp ve ayak sözcüklerini kullanarak bu adı uydurdum.

Pegasus > Tulpar. "Tulpar: Kanatlı At. Uçan At. Kanatları olan genelde beyaz veya kara (tek renk) bir at olarak betimlenir. Kuday (Tanrı) tarafından yiğitlere yardımcı olması için yaratılmıştır. Bunlar Manas destanında, ünlü savaşçıların bindiği, rüzgârı bile

geçen efsanevi atlardır. Başkurt inançlarına göre onların kanatlarını hiç kimse göremez çünkü Tulpar kanatlarını yalnızca karanlıkta ve çok uzun mesafeleri aşarken açar. Eğer birisi Tulpar'ın kanatlarını görürse, onun kaybolacağına inanılır. Moğol devlet armasında Tulpar motifi yer alır. Ayrıca Kazakya'da bir havayolu şirketinin adı olarak kullanılmaktadır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 282.

Peryton > kanyik. Kendi uydurmam. Kanatlı+geyik

Piercer > Delgeç. Birebir çeviri.

Pixie > Peri. Birebir çeviri.

Pseudodragon > Sahteejder. Birebir çeviri.

Quaggoth > Kulbastı. "Kulbastı: (Kuleybanı, Gulyabâni.) Gündüzleri mezarda uyuyup geceleri kalktığına inanılır. Tüylü, çok büyük ve pis kokulu olarak betimlenir." Deniz Karakurt, "Bastı", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 70.

Rakshasa > Rakşasa. Ana olarak Hinduizm'de bulunan kötücül varlıklar. https://en.wikipedia.org/wiki/Rakshasa

Remorhaze > Remorasis. "Büyük ihtimalle L. Sprague de Camp tarafından yazılan ve 1969'da yayımlanan The Lair of the Ice Worm romanındaki adı Remora olan yaratıktan esinlenilmiş. Bu hikayede meşhur fantastik kahraman Conan, bedenleri ısı yayan vampirimsi solucana benzer yaratıklarla savaşıyor." 'Haze' de İngilizce sis, pus demek olduğu için ikisi birleşince Remorasis oldu. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0t1/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Revenant > Hortan. "Hortlak: Zombi. Eşdeğer: Hortan. Yaşayan ölü veya mezardan çıkan ölü demektir. Ölüp tekrar dirilen, cansız olduğu halde hareket edebilen varlıktır. İnanışlara göre gece mezardan çıkarak sırtında kefenle gezinen, yaşayan bir ölüdür. Pek çok toplumda yaşayan ölü anlayışına dayanan varlıklar mevcuttur. Hatta bir dönem popüler kültürde korku filmlerine konu olmuşlardır. Bu varlıkların ruhlarının olmadığı yalnızca birer ceset oldukları ise yaygın bir kanıdır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 145.

Roc > Rok. Bu efsanevi kuşa dair bilgiler hem Marco Polo'nun (Marco Polo, Dünyanın Hikaye Edilişi, (Çev. Işık Ergüden ve Z. Zühre İlkgelen), Ötüken Yayınları, İstanbul 2003-2004, s. 392) seyahatnamesinde hem de ibn Battuta'nın (Ebu Abdullah Muhammed İbn Battuta Tanci, İbn Battuta Seyahatnamesi, C. 2, (Çev. A. Sait Aykut), 2. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2004, ss. 916, 918) seyahatnamesinde mevcuttur.

Sahuagin > Hıvadamlar. Su ve adam sözcükleri ama Başkurt Türkçesi kullanılarak.

Salamander > Vupar. "Vupar: Vampir. Geceleri ortaya çıkarak uyuyan insanlara saldırır. Hayvanların ve insanların kanını emer veya havasız bırakarak boğulmalarına neden olur. Çuvaş mitolojisinde yer alan kötü bir ruhtur. Ateş saçan bir yılan şeklinde görünür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 303.

Satyr > İneçi. İnsan ve keçi sözcüklerinin birleşimi. "Satir, Antik Yunan mitolojisinde yer alan yarı keçi yarı insan kır ve orman iyesi. Roma mitolojisindeki karşılığı faundur. Çoğunlukla gövdelerinin belden üstü insan, belden aşağısı ise teke biçimindedir. Satirleri tasvir eden eserlerde ortak özellik, keçi boynuzlu, sivri ve uzun kulaklı, atınkine benzeyen uzun kuyruklu yaratıklardır." https://tr.wikipedia.org/wiki/Satir

Slaad > Talmaryin. Bildiğimiz kurbağa. Etimolojik bir açıklaması yok. Ben de Başkurt Türkçesi'ndeki kurbağa (talmaryin) sözcüğünü kullandım.

Specter > Yör. "Yör: Hayâlet. Yeraltında yaşadıklarına inanılır. Başıboş, kötü ruhlardır, amaçsız bir biçimde gezinirler. Yakut inançlarına göre ölen kişilerin ruhları "Üğör"e dönüşür. Bâzen yeryüzüne çıkarlar. Bu takdirde genelde ölü bir kişinin ruhunun duyu organlarıyla algılanabilir şekilde belirmesini ifade eder. Burada görüntü ve/veya ses ölü kişiye ait olsa da (hatta ölü ile ilgili bir mekânda bulunulsa da) kesinlikle bir beden söz konusu değildir, soyut bir varlık görülür. Yakutlar Üğör'lerin yaralanan parmaklara bile girdiklerine inanırlar. Kötü insanlar ölünce ruhlarının bunların arasına karıştığı söylenir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 329.

Sprite > Erkenek. "Erkenek: Parmak Çocuk. Parmak boyunda bir insandır. … Avrupa masallarındaki "Parmak Çocuk" motifini akla getirmektedir. Grimm masallarında ve Avrupa halk anlatılarında yer bulur. Azeri masallarındaki Cırtdan'a da kısmen benzer. Kurnaz, zeki, talihli bir çocuk olarak görünür. Fakat Erkenek tamamen özgün ve farklı bir varlıktır. Kurnaz, çokbilmiş, hazırcevap bir çocuk olarak tanımlanır. Değişik maceralarda zekâsı sâyesinde sorunların üstesinden gelir. Bu maceralarda farklı diyarlara yolculuklar yapar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 120.

Stirge > Kamak. "Kamak: Vampir. İnsanların kanını emen bir canavar olduğu söylenir. Avrupa mitolojisindeki 'Vampir' kavramı ile ne düzeyde benzeştiği net değildir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 361.

Incubus/Succubus > Albastı/Karabastı. "Albastı: ("Aleybanı, Alyabâni".) Uzun boylu, beyaz tenli ve çıplak olarak tasvir edilen şeytani dişi varlık. Albıs ile özdeştir./ Karabastı: Kâbus manası taşır. Kâbus cini olarak da bilinir. Geceleri insanların göğüslerine çökerek soluklarını keser." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 70.

Tarrasque > Tarrasque. Değiştirmedim.

Thri-Kreen > Üçün-Bıçın. Etimolojisi yok. Kendim uydurdum.

Titan > Mangus. Titan sözcüğü Canavar Rehberi'nde oyun mekaniği bilgisi olarak sadece iki yerde geçiyor [Tarrasque ve Empyrean (Gal Etseg)]. Bunların nasıl oynanacağına dair bir yönerge yok. Dolayısıyla oyunun oynanışına bir etkileri yok. Ben de mangus sözcüğünü kullandım. "Mangus: Canavar. Dev, ejderha, hortlak, vahşî yaratık gibi anlamların tamamını kapsar. İnanışa göre Dünya'nın sonunda yaşarlar ve çok iri cüsselidirler. Çoğu zaman siyah ve sarı renkli olan bu canavarlar farklı sıfatlarla anılırlar. "Amırga Mongus" korkunç bir devdir. Erlik tarafından yaratılmış olan "Andalma Mongus" ise denizden dilini çıkararak insanları yakalayıp yutar. Moğol mitolojisinde Karamangıs adlı bir ejderha bulunur. Buryat söylencelerindeki Mangaday (Mangataş) ise çok başlı ejderhadır. Bu canavar Tunguz ve Mançu dillerinde de benzer adlarla yer alır. Etrüsklerde Mantus adlı şeytânî bir varlık bulunur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 212.

Treant > Ağaçent. Birebir çeviri.

Troglodyte > Ünkürlü. "Bir troglodyte mağarada yaşayan bir insandır. Sözcük Yunanca 'delik, fare deliği' anlamındaki 'trogle' ve 'içine girmek, dalmak' anlamındaki 'dyein' sözcüklerinden oluşmuştur." https://en.wikipedia.org/wiki/Troglodyte Ben de Kırgız Türkçesindeki "mağara" sözcüğünü kullanarak mağaralı anlamına gelen ünkürlü sözcüğünü kullandım.

Troll > Trol. Bildiğimiz troller. Değiştirmedim.

Umber Hulk > Kara İzbandut. Birebir çeviri.

Unicorn > Tek Boynuzlu At. Anlam çevirisi.

Wight > Dirit. Dirilmiş anlamında 'dirit' sözcüğünü kullandım.

Will-o'-wisp > İn-Cin Topu. Kendi uydurmam.

Wraith > Tayf. Yüzüklerin Efendisi'nden.

Wyvern > Ejderek. Ejderhayı (dragon) kullandım. Ejderi (wyrm) kullandım. Bu da ejderek.

Xorn > Gazar Ezen. "Yer İyesi: Arazi Ruhu. Moğolca: Gazar Ezen. Toprağın koruyucu ruhudur. Her arazinin farklı bir İye'si vardır. Yılan kılığında toprağı korur. Yılan ise ölümsüzlüğü ve yeniden doğuşu simgeler. Eski Türklerde her yıl hasattan önce onun için kurban verildiği bilinmektedir. Toprağın her karışında onun yaşadığı söylenir. Toprakta yaşayan canlılar ile konuşur. Halk inanışına göre ayılar isimlerinin söylendiğini topraktan işitirler. Çünkü "Çir Kulaktu" (Yer Kulağı) onu duyar. Ayının yaşadığı yer de toprak ve yeraltıdır. Anadolu'da kullanılan "Yerin kulağı vardır" deyimi de bu anlayışı ifade eder. Bu inanç yılan, köstü (köstebek), geleni (tarla faresi) gibi canlılar için de geçerlidir. Hatta gerektiğinde insan ile de konuşur. Her söyleneni işitir, her gizli kötülüğü görür ve zamanı gelince açığa çıkarır. Toprağın içinde hiçbir şeyi gizli tutmayacağı yönünde bir andı bulunduğu söylenir, bu nedenle gizlice öldürülüp toprağa gömülen herkesin bir biçimde mezarının ortaya çıkmasını sağlayacağına inanılır. Bosna Hersek'te 20. yüzyılda Avrupa'nın göbeğinde yaşanan

soykırımda saklanan toplu mezarlar, mavi kelebeklerin beklenmedik sayıda çok görüldüğü yerlerde bulunmuştur. Çünkü bu kelebekler Yavşan Otu'na konmakta ve ondan beslenmektedirler. Yavşan ise cesetlerin toprağa saldığı organik maddelerin bol bulunduğu yerlerde büyümektedir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 322.

Yeti > Koncolos. "Koncalaz: Kış Cini. Eşdeğer: Koncolos. Kara renkte ve çok çirkindir. Kürklü olarak betimlenir. Aslında pek zararlı olmadığı halde görüntüsü insanlarda paniğe neden olur. Geceleri gezer. Bulgar kültürünün Türk tarihiyle olan ortak kökeni sonucu Bulgar halk edebiyatında "Karakondjul/ Karakondjol" adıyla yer alır. Adının başındaki "Kara" kelimesi kimi araştırmacılar tarafından geceyle ilişkili olarak değerlendirilir. Zemheride (kışın en soğuk zamanı) geceleyin ara sokaklarda dolaşır, rastladığı kişilere; "Nereden geliyorsun? Nereye gidiyorsun?" gibi sorular sorar. Ona verilecek yanıtların içinde mutlaka "Kara" kelimesi olmalıdır. (Meselâ; Karasu'dan geliyorum, Karakışla'ya gidiyorum gibi.) Böylesi yanıtlar alamadığında Karakoncolos elindeki kocaman bir tarakla karşısındaki insana vurarak onu yaralar. Ayrıca kendisinden korunmak için kış günleri evlerdeki taraklar ortada bırakılmaz, kapalı çekmecelere, dolaplara saklanır. Bazı yörelerde şenliklerde onun kılığına bürünülür. Karadeniz Bölgesindeki ve Bulgarya'daki şenliklerde giysileri postlardan oluşan kara bacaklı bir varlık olarak temsil edilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 189.

Yuan-ti > Erbüke (kadınlar için Eşbüke). "Erbüke: Yarı İnsan-Yarı Yılan. Yarı insan yarı yılan olan varlık. Bu varlıkların başında Yılan Ana ve/veya Yılan Ata bulunur. Daha çok masallarda bellerinden aşağısı yılan, üst kısmı ise insan şeklinde betimlenirler. Bu yaratıkların insanların hastalıklarına şifa olduğuna inanılması ise yılanın tıbbın simgesi olarak görülmesi anlayışı ile de alâkalıdır. Dişi olanları için "Eşbüke/İşbüke" tabiri kullanılır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 117.

Yugoloth > Yamarga. Büyük ihtimalle 'yugo' ve 'loth' sözcüklerinden oluşuyor. "'Loth', 'loath' sözcüğünün eski bir telaffuzu olabilir ki kötü, çarpık, düşman vs. anlamında. 'Yugo' ise Latince 'iocus' ve İtalyanca/Portekizce 'joke' sözcüğüyle bağdaştırılabilir ki bu da sözcük, ifade etme, söyleme anlamında. Dolayısıyla ikisini birleştirince ortaya Kötü Konuşan gibi bir anlam çıkıyor ki söz konusu karakterler için gayet uygun." https://www.reddit.com/r/DMAcademy/comments/rw9i5x/yugoloth_etymology/ Ben de Tatar Türkçesindeki kötü (yaman) ve yine Tatar Türkçesindeki konuşkan (söylarga) sözcüklerini birleştirdim.

Arcanaloth > Arkışarga. Arkış ve arga sözcüklerinin birleşiminden bkz. Yugoloth.

Mezzoloth > Vasarga. Orta (vasat) bir yamarga (yugoloth) olduğu için ben de orta anlamındaki vasat sözcüğünü kullandım. (https://forums.giantitp.com/showthread.php?580848-Any-idea-what-mezzoloth-and-nycaloth-stand-for)

Nycaloth > Şebarga. Muhtemelen yunanca akşam 'nicto' sözcüğünden geliyor. Ben de aynını yaptım. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq09d/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/

Ultroloths > Yünarga. Tatar Türkçesindeki yönetici (yünatüçi) sözcüğünü kullandım.

Worg > Azman. "Azman: Canavar. Vahşi hayvan veya sıra dışı güçleri ve büyüklüğü olan yaratık. Büyük ve keskin dişleri olan, iri gövdeli, büyük ayaklı, keskin pençeli, derisi sert canlılar bu sınıflama içerisine daha çok girerler. Oğuz Kağan destanındaki Kıyant adlı tek boynuzlu yaratık, Gılgamış Destanı'ndaki Humbaba adlı dev öküz bu konudaki bazı örneklerdir. Ayrıca Korkut Ata öykülerinde bahsi geçen dövüş için yetiştirilmiş Beserek'ler (erkek develer) de bu anlayışa dâhil edilebilirler. Anadolu'da halk kültürü içerisinde de köpek ve özellikle kedi hayvanların yabani veya evcil olduğu halde insana uzak duran saldırgan olanlarına da yine "Azman" denilir. Canavarlar sıra dışı büyüklükte ve görüntüdedir. İnsanları kaçırarak yiyebilir. Ormanlarda, dağlarda veyâ çöllerde daha sık ortaya çıktıklarına inanılır. Canavarlar insanlara ve medeniyete düşman varlıkları temsil ederler, ayrıca yıkıcılığı temsil ederler. Yöresel ve yerel canavar motiflerine rastlanır. Örneğin Türkiye'de Van Gölü Canavarı ve Moğolyadaki dikenli, korkunç, devasa bir tırtılı veya solucanı andıran Gobi Çölü Canavarı gibi. Üstelik günümüzde bilimkurgu filmlerinde yer alan hayali uzaylı yaratıklar bile canavar kategorisi içerisinde değerlendirilebilmektedir. Modern kültürdeki "Yaratık" (Dünya-dışı yabani uzaylı anlamında, İngilizce "Alien"; doğru karşılığı 'Yabancı' demektir) motifi de aslında bu anlayışın günümüzdeki bir türevidir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 62.

A'dan Z'ye Fantastik Canavarlar Ansiklopedisi

Canavar Rehberi, ejderhalar, devler, zihin yüzücüler ve bayköçüler de dâhil olmak üzere klasik Zindanlar & Ejderhalar yaratıklarından oluşan bir sürüyü size sunuyor. Oyuncularını zorlamak ve onların maceralarını zenginleştirmek için Zindan Efendileri'nin kullanımına hazır bir canavar şöleni!

Buradaki canavarlar Z&E oyununun görsellerle dolu geçmişinden özenle seçilip alınmıştır; kullanıma hazır bilgilere sahiptir ve hayal gücünüzü besleyecek hikâyelerle doludur.

Daha fazlasını öğrenmek için hazır olduğunda, maceralarını *Oyuncunun El Kitabı* ve *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'yle genişlet.

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN 978-0-7869-6561-8

Sug. Retail: **US $49.95** CAN $58.00
Printed in USA **A92180000**